PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS · PS3 · X360

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

X. ÉVFOLYAM 1. SZÁM
2006 JANUÁR

799,- FT

576 KONZOL



VILÁGPREMIER!
PLAYSTATION 3
TITKOK ÉS TÉNYEK!

CSERÉLD LE A BOX ERALSÓT!

MINDEN, AMIT TUDNI AKARTÁL AZ X360-RÓL, DE EDDIG NEM VOLT KITŐL MEGKÉRDEZNI

HAVI TÉMÁNK: COREWARS • 50 CENT: BULLETPROOF • SHADOW OF THE HEDGEHOG • POP THE TWO THRONES
CALL OF DUTY 2 • DEVIL KINGS • BATEN KAITOS • KEY OF HEAVEN • CODED ARMS • GTA LIBERTY CITY • ANIMAL CROSSING DS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

NYEREMÉNYJATÉK SORSOLÁS



NYERTESEK:

MURÁNYI ZSOLT (SZÉKESFEHÉRVÁR)

LAZA (KEREPES)

JUHÁSZ-NAGY PÉTER (SZÉKKUTAS)

SKRIBA ROLAND (SÁRVÁR)

REINHARDT ZSOLT (DECS)



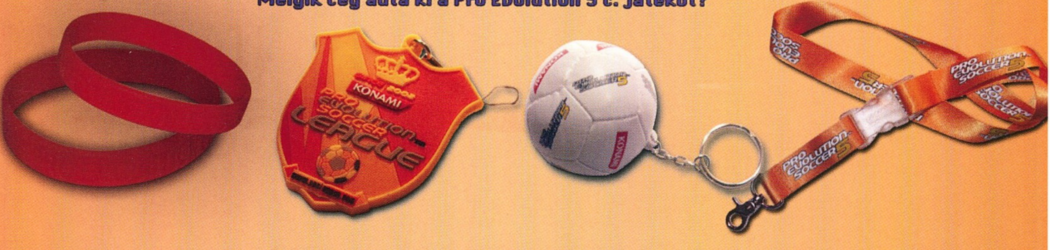
PRO EVOLUTION SOCCER 5™



NYEREMÉNYJATÉK

Ha meg szeretnéd nyerni Pro Evolution Soccer 5 ajándékcsomagjaink egyikét, nem kell mást tenned, csak helyesen válaszolni a következő kérdésre:

Melyik cég adta ki a Pro Evolution 5 c. játékot?



A megfejtéseket levélben, levelezőlapon vagy emailben várjuk (március 10-ig) a jól ismert címre: COMGAME 576 Kft. 1139 Budapest Pf.: 24


CREDIT
8
ALIENS. 1990. KONAMI

TARTALOM



AKTuális 90

2006 JANUÁR – EGY ÚJ KORSZAK KEZDETÉNEK HÓNAPJA(?)

Egy új év elvileg (és általában) mindenkinek az újrakezdésről, de legalábbis mindenféle jövőre vonatkozó fogadalomról szól. *Elvileg.* Gyakorlatilag azonban semmi sem változik, és ez néha rossz, néha kifejezetten jó.

Mi nem fogadtunk meg semmi olyat, ami az 576 Konzolban változást hozna – mert az, hogy ha vért is kell izzadnunk, de minden egyen egyes számot a lehető legjobban, legjobb tudásunkhoz mérten hozunk össze, nem újdonság. Tisztában vagyunk vele, az olvasók 70 százalékának jó újság = jó játékok, ez ellen semmit sem tehetünk, de azért jobban örülne a kis szívünk, ha minél többen inkább a jó újság = jó cikkek felfogás irányába mozdulnának el.

Azt, hogy 2006 januárjának az új konzolgeneráció, a nextgen első hírnökéről, az Xbox 360-ról kell szólnia, már régen eldöntöttük, és döntésünket egy igazán profi, 6 oldalas bemutatóval, plusz egy mutatós címlappal támogattuk meg. A 360 stuffok tesztelését nem akartuk elsietni, ezt a következő hónapok során kezdjük el.

A egyetemes zen egyensúly érdekében tapogatóztunk kicsit az egyelőre még jótékony ködbe burkolózó másik nextgen masina, a PS3 irányába is. Kiderült, hogy egy régi kedves ismerősünk nagyon belsős információkkal tud szolgálni, így egy interjú keretében megszólaltattuk és kikérdeztük a PS3 technológiai csoportjának Londonban élő vezetőmérnökét, Fábián Istvánt, hogy amit tud, mondjon el nekünk a sokak által nagyon várt csodamasinával kapcsolatban.

Az elgondolkodtató írásokat felvonultató sorozatunk új epizódja a szokásosnál is elgondolkodtatóbb: HZX arról mesél, hogy vannak olyan játékosok, akik nem poligon karaktereket, hanem programsorokat háborúztatnak egymással a világhálón.

Játéktesztjeink között az általában szokásos januári „közepes" eresztésekhez képest meglepően izgalmas címeket is találtok. Persze nem vagyunk eleresztve 9 pontos anyagokkal, mint karácsony előtt, de ezt kiválóan ellensúlyozza a cikkek szokásosan magas, olvasmányos, szórakoztató, humoros és informatív színvonala.

Végül, remélem sokak örömére összehoztam egy Csevegőt is, ami ugyan egy kicsit rendhagyó, de szokatlanul érdekes: törzsolvasóink mondják el véleményüket a 2005-ös esztendőről, személyes és konzolos kérdéseket érintve.

Az újévi jókívánságokat, és az ajándékokat mindenkinek nagyon szépen köszönjük. Erőt ad nekünk, hogy ennyire szeretitek a Konzolt és szerettek minket, a csapatot is. Zúzunk tovább!

Martin



50 Cent Bulletproof



Shadow The Hedgehog



Prince of Persia: The Two Thrones



Pac Man World 3



Call of Duty 2: Big Red One



Urban Reign



Devil Kings



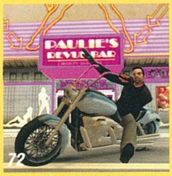
Asterix & Obelix XXL 2



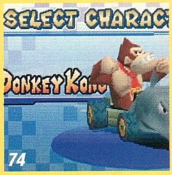
America's Army: Rise of a Soldier



Key of Heaven



GTA: Liberty City Stories



Mario Kart DS

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

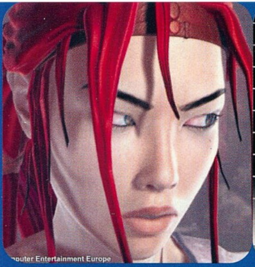
ISSN 1417-9296

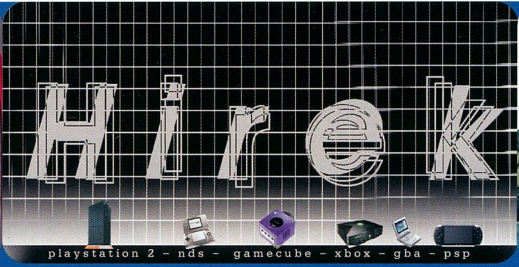
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

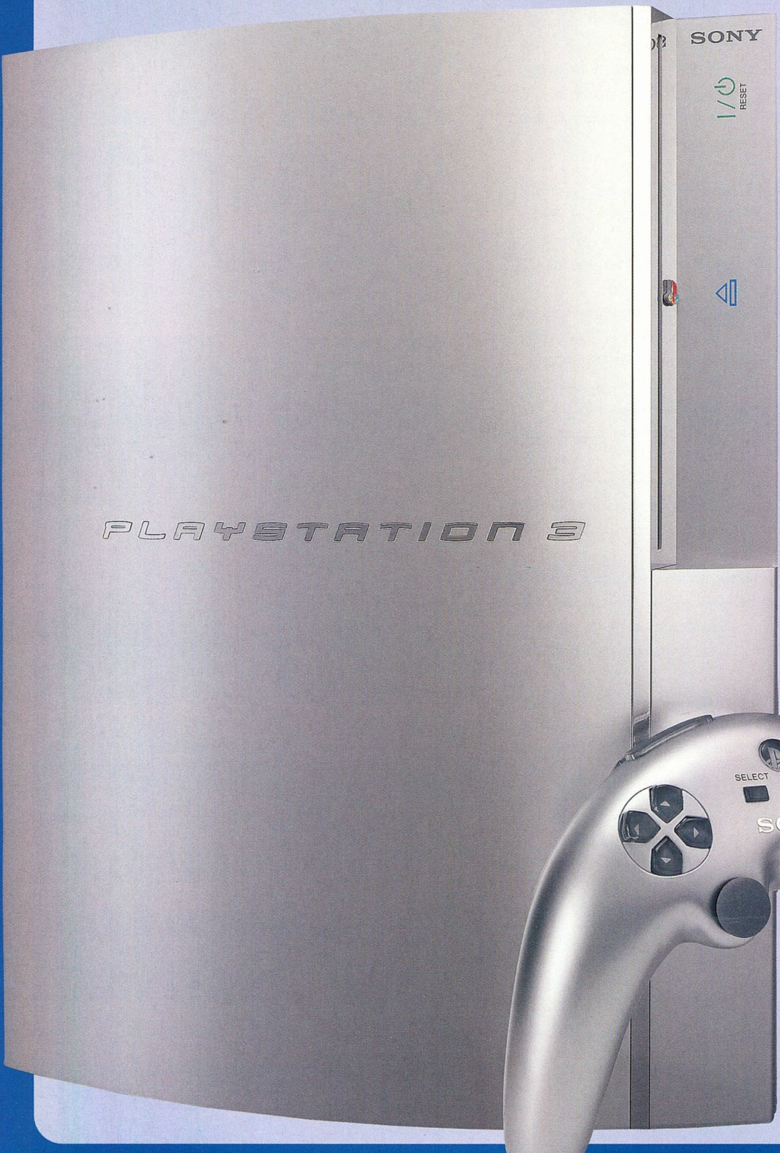
Címlap: Xbox 360







PLAYSTATION 3: KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK, TITKOK ÉS INFORMÁCIÓK



A januári hírrovatot valami másra, rendhagyóra cseréltük: mivel a hírek többsége mostanság amúgy is a következő generációról szól, megpróbáltunk egy fokkal mélyebbre ásni a témában, és más lapok / források idézgetése helyett saját kézből beszerezni az információkat – ezúttal a **PlayStation 3** ügyben. Mi lenne jobb, eredetibb forrás, mint a konzol gyártója, azaz a *Sony*? A japán elektronikai óriásnál az utóbbi időben elég mélyen hallgattak a hármas számú PlayStationről, így külön öröm volt számunkra, hogy a világon először az 576 Konzolnak – ha résnyire is – megnyílt a titokzatos nextgen ajtó. A következő oldalakon Fábián Istvánnal, az SCEE Technológiai Csoportjának vezető mérnökével beszélgetünk.

Kérlek, mutatkozz be az olvasóinknak!

Üdv! *Fábián István*nak hívnak, 34 éves vagyok. Tinédzser éveimet számítógép mellett töltöttem. Már az 1980-as évek legelejétől magával ragadott a számítógép, a programozás és a játékok, beleértve a C64-et, a konzolokat és a PC-t is.

Írtam könyveket játékokról, részt vettem néhány szerződéses programozási munkában, számítástechnikai magazinok számára játék-kritikát és cikkeket is írtam, például az 576 KBytenak is – mindezt tizenéves koromban. Emellett azon kevesek egyike voltam, akik a kilencvenes évek elején sikeres játékokat fejlesztettek külföldi piacokra. Még egy általam kedvelt sci-fi könyvet is lefordítottam, melyet sikerült kiadatnom. Később majdnem nyolc évig dolgoztam a távközlés területén, itt foglalkoztam technológiai háttérrel, fejlesztéssel, designnal, tanácsadással, tender anyagok technológiai visszacsatolásával... Jelenleg az *Sony Computer Entertainment Europe*-nál dolgozom.

Van két aranyos macskám, akiket Fatiménak és Madonnának hívnak, továbbá nagy rajongója vagyok a „Kemény zsaruk" és a „Rém rendes család" című sorozatoknak. Plusz szeretem az effektekkel felturbózott filmeket.

Hogyan kezdtél el dolgozni az SCEE-nek?

Mindig is lezáratlannak tartottam magamban a játékokkal és játékokhoz kapcsolódó technológiákkal való munkát. Annak idején azért helyezkedtem el más területen, hogy anyagilag biztonságosabb állást találjak – ezt a távközlési szektor biztosította, konkrétan egy TCT (Telecommunication Technologies) nevű vállalat, ahol nagyszerű barátok és kollégák mellett dolgozhattam.

Mindig is szerettem volna visszatérni a játékokhoz, de a távközlés nem igazán a legjobb terület erre. Megtanít egyfajta felelősségre és látásmódra – ez sok olyan emberből hiányzik, akik egész életükben csak játékokkal foglalkoztak. A távközlés a hét valamennyi napján, a nap 24 órájában működőképes kell, hogy legyen – nincs kifogás, nincs kibúvó, csinálni kell.









Fight Night PS3



The Getaway PS3



Heavenly Sword



I-8

Később elkezdtem körülnézni és jelentkeztem egy Sony hirdetésre. Elsőre a dolgok nem alakultak túl jól, de aztán minden megváltozott, és lehetőségem nyílt, hogy a PlayStation 3 platformon dolgozzak. Úgy látszik, az SCEE-nél dolgozó emberek (Hi George & Paul!) igen jók a megfelelő tehetségek felkutatásában – így most az SCEE-nél dolgozom.

George felhívott, és beszélgettünk egy keveset – valójában nem is keveset – játékokról meg ilyesmiről, és odáig jutottunk, hogy a végén már az új platform iránt érdeklődtem. Ő pedig – csak úgy mellékesen – megemlítette, hogy én kizárólagosan a PS3-on fogok dolgozni. Mindez pár héttel a PS3 viharos bemutatója után volt, szóval elképzelhetitek mennyire izgatott voltam – a Sonynak dolgozni cool volt, de a PS3-on dolgozni már-már nem is eviláginak tűnt, főleg egy olyan igazi Sony fanboy-nak, mint én!

Biztos vannak, akiknek ez a világ legunalmasabb munkájának tűnik, de olyan valakinek, aki szereti a játékokat... egyszerűen valami csodálatos aktívan részt venni egy konzol életciklusában. Gondolom, nem kell ecsetelnem az 576 Konzol olvasóinak, hogy milyen érzés is ez ... Ez lenne az álmaid munkája, nekem elhiheted. Egy kicsit azért el kellett gondolkodnom az ajánlaton – tarthatott vagy 5 percig – mindig érdemes fontolóra venni, hogy az ember elköltözzön e egy másik országba, és nem árt agyalni egyet az ezzel járó dolgokon is.

Szerencsére a Sony is segített, kb. két hétbe tellett, míg elrendeztem a dolgaimat (legalábbis az induláshoz szükségeseket) és már meg is érkeztem Londonba. Már az első nap elkezdtem dolgozni a PS3-on és azóta egyfolytában rendkívüli élményben van részem.

Biztos azt gondoljátok, hogy egy olyan cégnél, mint a Sony, mindenki öltönyt és nyakkendőt visel egész nap – pedig ez egyáltalán nem igaz. Én persze (mint bárki más, gondolom) szépen kiöltözve mentem be az első munkanapomon – és egy perc alatt rájöttem, hogy én vagyok az egyetlen öltönyös! Szerencsére az első nap nagyon rövid volt, rajtam pedig azóta sem volt öltöny – eltekintve néhány hivatalos alkalomtól.

Bemutatnád nekünk az SCEE főhadiszállását? Nagyjából hányan dolgoznak ott?

Elég sok épületünk van London központjában, a Golden Square-en és a Great Marlborough Streeten. A Technológiai Csoport, ahol én dolgozom ez utóbbi utcában található a Sony BMG Music főhadiszállásán belül, a másik épületben található London Stúdiónkhoz közel. Az irodák egy légtérben vannak, kiegészítve néhány kisebb konyhahelyiséggel és mindennel, aminek egy irodában lennie kell. Ráadásul a munkától függően a legkorszerűbb PC-k és PS2, PSP vagy PS3 fejlesztő készletek állnak a rendelkezésünkre és mindenkit több monitor vesz körül – próbáld ki egyszer, azután soha nem fogod beérni egyetlen monitorral!

Sokféle ember dolgozik itt a technológiai fejlesztőktől a játékfejlesztőkig, és mindenkit egyformán három dolog érdekel: játékok, nők vagy férfiak (igen, igen csinos csajok is dolgoznak az SCEE-nél!), valamint pubok és nightklubbok – ez persze nem feltétlenül fontossági sorrend...

Ami fontos, hogy Londonban vagyunk, és a Sonynál dolgozunk. A Sony igazi nemzetközi vállalat, a munkatársaim többtucatnyi különböző nemzetiségből kerülnek ki. Más cégeknél papíron állítják, hogy ők tulajdonképpen egy nagy család – mi nem szoktunk ilyesmit mondani, viszont tényleg úgy élünk. A hivatalos nyelv az angol, de nem nehéz olyat találni, aki németül, franciául, olaszul, oroszul, japánul beszél, vagy most már akár magyarul... Csak az számít, hogy a munka elkészüljön, és élvezeted leld mindabban, amit munkaidőben és azon túl teszel... és most nem csak a munkáról beszélek! A Sony-bulik világszerte híresek és joggal azok. Nekünk mondjuk már azt is sikerült elérnünk, hogy a pubok fővárosában néhány kocsmából kirakják a szűrünk...

Szóval rengeteg a szórakozási lehetőség, főleg, ha számításba veszem, hogy a főhadiszállásunk közvetlen közelében szinte elárasztanak minket ezek a lehetőségek

Hogyan telik egy átlagos munkanapod?

Lássuk csak: rendszerint reggel 9 és 10 között kezdek az irodában, elolvasom a leveleimet, belenézek a fejlesztői fórumunkba, folytatom a felmerülő kérdésekkel, beszélek a fejlesztőkkel és így tovább. Ebédszünet, aztán Wi-Fi-n összelőjük PSP-inket, és hajrá - végül is játékcégnél dolgozunk, mi pedig kifejezetten szeretünk játszani... :-) Délután meetingeket, megbeszéléseket tartunk és dolgozunk az aktuális fejlesztésen vagy más projekteken.

Mivel a munkám megköveteli, hogy meglátogassam különböző fejlesztőinket, egy átlagos munkanapomon valószínűleg utazok is, tárgyalok a fejlesztőkkel, bemutatókat tartok a számukra és persze ott a munka utáni tevékenység is.

A fő feladatom az, hogy segítsem a PAL területen dolgozó PS3 fejlesztőket a felmerülő problémák legyűrésében, megoldásokat találjak a kérdéseikre, segítő kezet nyújtsak nekik, és nagy általában biztosítsam, hogy az általuk megálmodott, és az általunk elvárt formában és minőségben hozzák létre a játékaikat – olyan színvonalon, amit a játékosok egy következő generációs platformtól elvárnak. Ebbe sok minden beletartozik: vezetem a dokumentációt, összegyűjtöm a megbeszélések és konferenciák anyagát, felkeresem a fejlesztőket, technikai tréningeket tartok a PS3-ban rejlő lehetőségekről, és így tovább. A dolog további szépsége, hogy egy csomó érdekes emberrel találkozhatsz és rengeteg új helyre eljuthatsz mind az Egyesült Királyságon, mind más országokon belül, ráadásul a legtöbb embernek hozzád hasonló az érdeklődési köre. És persze belenézhetek a legújabb játékokba!

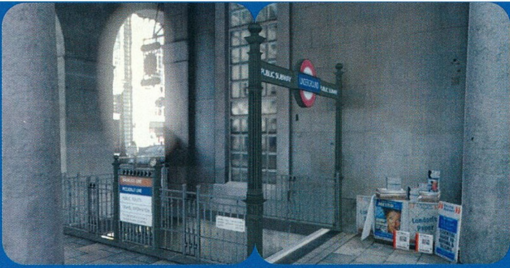
Beszéljünk egy kicsit a PlayStation 3-ról! Az E3-on megismerhettük a gép főbb specifikációit, és láttunk néhány demót is. Mit gondolsz, mekkora lesz az ugrás grafikai téren? Számíthatunk a Killzone trailerben látható vizuális minőségre?

Mindenképpen számíthattok rá, erre a szavamat adom.

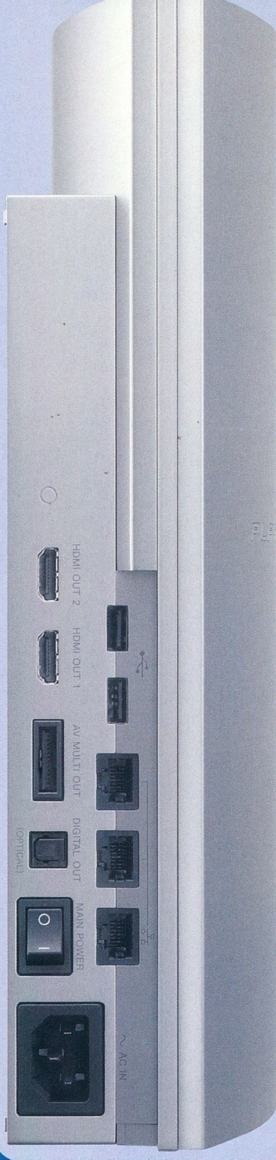
Hadd válaszoljak másként: gyakran hallom, hogy az E3-on bemutatott „Loads of Ducks" demo nem volt igazi, videóról játszották le, stb. Azt hiszem, bevallhatom, hogy a „Ducks" komplett forráskódját a PS3 SDK-kal (**Fejlesztői rendszer. Martin**) együtt szállítjuk. Annyira valóságos, hogy te magad átszerkesztheted, futtathatod, és ez még csak meg sem közelíti mindazt, amit a PS3-mal tehetsz. Vagy például van egy nagyon fejlett óceán-szimulációnk, melynek ötlete egy grafikai / kutatói konferenciáról, a Siggraph-ról származik, és még a legújabb PC-ken is több másodpercet vesz igénybe egy képkocka renderelése belőle – a PS3-on minden különösebb erőlködés nélkül, valós időben fut.

Az igazi PS3 alkalmazások fejlesztéséhez persze idő kell. A korai játékok a megjelenésükkor technikailag lenyűgözőek lesznek – mivel a korábbi generáció vizuális teljesítményét pár év alatt teljesen megszokod, és az új platform hirtelen nyitja meg előtted a játékok új horizontját. Ez az az időszak, amikor a fejlesztők elkezdik megismerni az új hardvert, felmérik a rendszerben rejlő képességeket, és megalkotják az első „új generációs" játékokat. Már ezek az első generációs címek is gond nélkül lekörözik majd a legtöbb, ha nem az összes PC-s csúcsjátékot – és ezek a játékok még csak a felszínt kapargatják. Néhány év múlva a gép technológiai előnyei fix hardver lévén értelemszerűen csökkenni fognak, azonban a konzolos játékfejlesztés nagy pozitívuma pont abban rejlik, hogy mindenki standard vassal dolgozik, ahol is nincs kényszerű legkisebb közös nevező, így a rendszer által felkínált összes apró lehetőséget ki tudják használni. Ezért láthattok mostanság olyan játékokat, mint a GT4, az MGS3, a God of War, a Shadow of the Colossus vagy az Okami, csak hogy néhányat említsek – pedig videojátékos-közösség már régóta a következő generációról és az új platformokról beszél.

Egy biztos: a lusta megoldások kora lejárt. A PC-ipar már majdnem két évtizede a megahertzek mítoszának oltárán áldozva él, és egy darabig minden lehetségesnek tűnt. Ha így lett volna, mostanra már 10 Ghz-es P4 vagy AMD CPU-k ketyegnének az átlagos asztali PC-kben. De nem ez történt, sőt, a P4-ről egyértelműen kiderült, hogy technológiai zsákutca, amelytől az Intel







egyre inkább elzárkózik. Amíg meg nem jelennek olyan új technológiák és alapelvek, melyek alapjaikban különböznek a korábbiaktól, nem fog megváltozni a helyzet. Van rá remény, de nem fog egy éjszaka leforgása alatt megvalósulni.

Amit a jelenlegi és a következő számítástechnikai szinten tehetünk a többmagos megoldások felé kell fordulni. A CPU-intenzív feladatokat több processzor és mag segítségével futtatjuk, és szétosztjuk őket a rendelkezésre álló erőforrások között. Ez egy nagyon eltérő megközelítési mód a játékok és egyéb alkalmazások (a renderfarmoktól és más számítógépes alkalmazásoktól, mint a SETI at Home-tól eltekintve) programozásának hagyományos megoldásaihoz képest.

Persze még így is létrehozhatod a „hagyományos játékodat", és az futni is fog. De biztosan nem ez lesz az a játék, mellyel mondjuk öt év múlva játszani szeretnél majd. A játékkészítőknek el kell sajátítaniuk a játékaik többmagos rendszerre fejlesztésének újfajta alapszabályait ahhoz, hogy a legtöbbet hozzák ki a rendelkezésükre álló erőforrásokból, és ez bizony időigényes munka. Állhat a legjobb sportautó a garázsodban, ha mindössze arra tudod használni, hogy a hétvégi bevásárlást intézd vele a hipermarketben. Alkalmas ugyan erre a feladatra, de te nem ezért vásároltad azt a sportautót – ki akarod hozni belőle a legtöbbet. Más példa: van egy szuper házimozi rendszered, de nem nézel rajta semmi mást, csak a híradót... ismételten, alkalmas a célra, de elsősorban nem erre lett létrehozva.

Visszatérve az eredeti kérdésre: igen, el tudok képzelni a Killzone vagy bármely más bejelentett (vagy még be sem jelentett) projekt vizuális színvonalát felülmúló játékokat, de időbe fog telni, amíg a fejlesztők kihozzák a maximumot a PS3-ból ... és majd akkor fogjuk megalkotni a PS4-et.

Miért olyan fontos a „következő generációs" adathordozó, a Blu-ray?

Más konzolok egész egyszerűen a polcról ma leemelhető legjobb komponenseket használják, és sok szempontból kötve vannak a jelenlegi generációhoz. Tévedés ne essék: ez teljesen rendben van, de mi a Sonynál nem így képzeljük el a technológiai áttörést. Mi a következő generációt céloztuk be, és ha az mondjuk, hogy következő generáció, akkor mindenre értjük: a memóriára, a processzorra, a grafikára, a hangra, a kontrollerre, és természetesen az adathordozóra is. A PS3 egyetlen alkatrészét sem tudod jelenleg megvásárolni a boltokban, a gép piaci bemutatkozásával válnak majd elérhetővé.

Hogy lehet következő generációs játékokat gyártani egy jelenlegi generációs adathordozóval? A tucatnyi cédén érkező, vagy az egy DVD-re préselt PC játékokat élvezed jobban?

Nagyon sokan nincsenek tisztában a Blu-ray igazi következő generációs lehetőségeivel: a legtöbben a rétegenkénti 25 gigás korlátról beszélnek – ami tulajdonképpen igaz is. Ugyanakkor feltételezik, hogy a Blu-ray csak két réteg, azaz 50 gigabájt adat tárolására képes – ez viszont egyáltalán nem igaz, a standard összesen nyolc réteget, azaz 200 gigabájtot támogat. EZ a következő generáció. Nem olyan technológia, ami évek múlva, a holografikus adathordozók megjelenésével válik csak elérhetővé: a PS3 megvásárlásával mindezt rögtön, elérhető áron kézhez kapod.

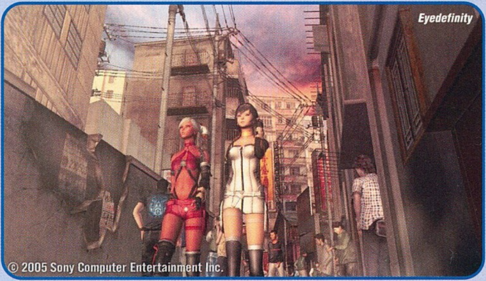
Más platformokon a fejlesztők folyamatosan aggódnak amiatt, hogy vajon ráfér e a játékuk egy DVD-re, vajon el tudják e kerülni a lemezcserélgetést? Egy igazi nextgen konzolnál ennek a problémának fel sem szabadna merülnie – a PS3-nál nem is fog.

Ne feledkezzünk meg ugyanakkor egy másik nagyon fontos aspektusról: az új konzolok nem csak játékgépek, hanem a nappalidban található szórakoztató rendszerek központi elemévé is szeretnének válni. Ennek elérése érdekében olyan technológiát kell kínálnunk, ami valóban a következő lépcsőt jelenti a otthoni digitális szórakoztatásban, és a Blu-ray abszolút képes erre. A HD-korszak nem csak a videojátékokra érvényes: a változás meglepően hamar be fog következni. Az új mozifilmek hamarosan nagyfelbontásban is elérhetők lesznek, és valószínűleg mindenki tisztában van vele, hogy a nagyobb méretű megjelenítő eszkö-

Devil May Cry 4



Eyedefinity



Motorstorm



Motorstorm













zökön (legyen az plazma, LCD vagy projektor) mennyire nem kívánatosak a látható pixelek. A képernyők egyre nagyobbak, és egyre olcsóbbak lesznek: nagyon fontos, hogy legyen mögöttük egy, az új lehetőségeket valóban kihasználó, a nagy képernyők tudását kiaknázó technológia. Néhány európai csatorna (pl. a Sky) már idén elkezdi a HD sugárzást, a 2006-os foci vébét nagyfelbontásban élvezheted, és a filmek krémje is átlép a HD-érába. A HD-korszak sávszélesség- és tárolókapacitás-igénye pedig meglehetősen nagy. Senki nem akar lemezt cserélni húsz percnyi házimozizás után… és akkor még nem beszéltünk a DVD-knél már megszokott speciális lehetőségekről és extra tartalomról. A HD tartalom jelentősen megnövelt tárolókapacitásért kiált, a Blu-ray pedig készen áll erre. Ellenérvek persze mindig akadnak: miért kell az új, a drágább technológia, miért nem építhetünk a már meglévőre? Most őszintén, melyiket választanád: egy régi autót egy kicsit felpiszkált motorral, vagy egy vadiúj sportjárgányt? Pláne úgy, hogy az új technológiával kapcsolatos költségek jó része nem a vásárlót, hanem a gyártót terhelik – a magam részéről teljesen biztos vagyok benne, hogy mit választanék – az új autót, azaz a Blu-ray-t.

Pusztán grafikai téren jelent fejlődést a Playstation 3, vagy számíthatunk egyéb innovációra is?

Természetesen. Sokkoló lenne, ha kizárólag a grafikai fejlődésre koncentrálnánk.

Szerintem a grafika az első generációs játékoknál lesz nagyon fontos: mindenki ki szeretné villantani az új gép vizuális izmait, a lenyűgöző grafika és hang kitűnően el tudja adni a játékokat – különösen a premier környékén. Vannak azonban olyan, a grafika birodalmán kívül eső dolgok, melyeket a jelenlegi generációs hardveren már nagyon nehéz, vagy egyenesen lehetetlen megvalósítani, mert hiányzik hozzájuk a számítási és / vagy vizuális teljesítmény. A PlayStation 3 esetében sokkal többre leszünk képesek: a nagyobb számítási teljesítmény jobb MI-t, jobb fizikát, sokkal hihetőbb és részletesebb világokat jelent – egy teljes új élményt. Vegyük például a Half-Life 2-t: a PC verzió csak párszáz fizikai szimulációval felruházott objektummal dolgozik, és a játékosok többsége még így is minden idők egyik legmegkapóbb játékélményének tartja. A PlayStation 3-al meg tudjuk csinálni ugyanezt, csak éppen nem párszáz, hanem több tízezer objektummal – a fizikai szimuláció egy vagy több magon fut anélkül, hogy a játék sebességét kicsit is befolyásolná… Ez egy teljesen más világ, egy teljesen más korszak. HD grafika – ez az alap, de add hozzá a HD mesterséges intelligenciát, a HD fizikát és a HD játékvilágot is.

Az innovációról: a Sony már korábban is folyamatosan új élményeket próbált nyújtani a játékosoknak, legyenek azok újszerű, mások által kockázatosnak tartott játékok, vagy új hardveres kiegészítők. Hang által irányított játékok, vizuális érzékelés útján irányított játékok, extrém számítási teljesítményt igénylő játékok – most mind realitássá válhatnak. Van EyeToy-unk, van SingStarunk, vannak táncszőnyegeink, fénypisztolyaink, és itt van a PS2-es Buzz is. Ezek jelenleg is nagyon klassz játékok, de a bennük lakozó igazi lehetőségek felszínre hozásához több esetben nem elegendő a jelenlegi generációs hardver által képviselt erő. Több meglepetés lapul a tarsolyukban, és nem csak a hardcore játékosok számára. Ha ebben a hagyományosan fiúk által uralt konzol-világban egy lány is kedvet kap a játékainkhoz, akkor valamit egészen biztosan jól csinálunk. Nyugodtan számíthatok néhány új, kifejezetten játékos-barát, a jobb hang / kép felismerésre, és még innovatívabb kiegészítőkre alapozó játékra. Ha azt hiszitek, hogy a Revolution irányítója jelenti a következő generációt – gondoljátok újra, és képzeljetek el valami mást. Sajnos nem árulhatok el többet a témáról, de a GDCE-n [*Game Developers Conference Europe, Európai Játékfejlesztői Konferencia – liquid*] több olyan dologról is beszéltünk, amikkel reményeink szerint belátható időn belül találkozhattok.

Véleményed szerint miben rejlik a Playsatation 3 legfőbb ereje, és milyen területeken kínál többet a rivális konzoloknál?

A PS3 valódi következő generációs konzol: még az általunk használt ram is teljesen új, de általában igaz minden porcikájára. Ha azt mondjuk, hogy „nextgen”, akkor úgy is gondoljuk. Lehet, hogy emiatt hosszabb ideig tart végleges formába önteni, de így senki nem fog benne csalódni.











Metal Gear Solid 4



Metal Gear Solid 4



Metal Gear Solid 4

Játék és szórakoztatás szempontjából egyformán HD, és benne van minden olyan technológiai újítás, ami lehetővé teszi a radikális változást: nyolc különálló CPU mag kilenc egy időben futó végrehajtási szállal; eddig soha nem tapasztalt grafikai és hangminőség, teljes HDTV támogatás, Blu-ray adathordozó, HD szórakoztató központ, vezeték nélküli kontrollerek, hálózati hozzáférés, és teljes körű kompatibilitás minden elképzelhető szórakoztató eszközzel. *Mi* így definiáljuk a következő generációs digitális szórakoztatást.

A hardver természetesen nem minden, komolyan bízunk a fejlesztőinkben, és meggyőződésem, hogy kifejezetten egyedi platform-exkluzív játékokkal tudunk szolgálni, mint ahogy arról is meg vagyok győződve, hogy a multiplatform játékok sokkal jobban fognak kinézni PlayStation 3-on, mint a rivális gépeken.

A PS3 mögött hatalmas játék-örökség áll: minden korábbi generációs PlayStation játék futni fog az új konzolon, nem kell kihajítanod a gyűjteményedet, még évekig élvezheted a régi kedvenceidet, és nem kell arra várnod, hogy a kedvenc játékod végre megkapja a soros emulátor-frissítést – egyszerűen beteszed a PlayStation 3-ba, és működni fog.

Elég közelről látod a most futó PS3 fejlesztéseket: a bejelentett játékok közül melyek a kedvenceid, és miért?

Azt hiszem ez az a kérdés, amire egyértelmű választ tudok adni: a Killzone. Ráadásul most már a részrehajlás vádja nélkül mondhatom, hiszen a Guerrilla nemrégiben a Sony család tagjává vált. [*A Sony december elején vásárolta meg őket – liquid*]

Izgatottan várom a Factor 5 új játékait, ők már a Gamecube-os nyitócíműkkel [*Rogue Leader, jelenleg a sárkányháborús Lairt fejlesztik PS3-ra, plusz van egy másik, még nem bejelentett projektjük is – liquid*] igazán nagyot alkottak, és most is lenyűgöző játékokat várok tőlük. Rengeteg nagyszerű fejlesztővel dolgozunk, sokukat személyesen is ismerem, vagy épp mostanában fogok találkozni velük – szóval igazán nehéz a választás, minden most készülő játék nagyon érdekes tud lenni.

A technológián dolgozó ember perspektívájából nézve különösen izgalmas a dolog: számomra mindegyik jelenleg futó fejlesztés egy új korszakot képvisel, olyan pillanatot és élményt, amit csak néhányszor van alkalmad megtapasztalni egész életedben… és én elmondhatom, hogy ott voltam.

Az egész olyan, mint egy most született gyermek: átkozott izgalmas személyesen átélni a fejlődését, látni minden apró lépést, ott lenni vele, ahogy napról-napra növekszik. Most talán észre sem veszed, de ha évek múlva visszatekintesz rá, mindenképpen lesz mire emlékezned.

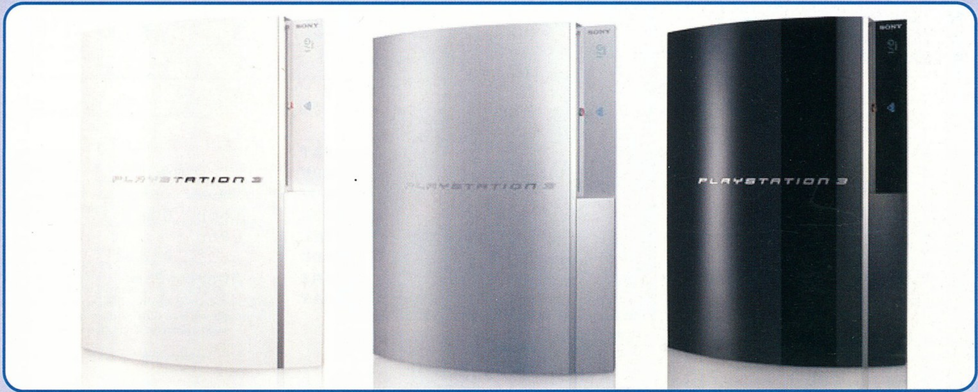
Az általános vélekedés szerint PlayStation 2-re meglehetősen nehéz volt fejleszteni. Mi a helyzet a PlayStation 3-al?

A PlayStation 3 jelenleg még csak prototípus formájában létezik – nem tudom persze, hogy mikor kerül nyomtatásba ez az interjú, ergo lehet, hogy amikor ezt olvassátok, már kész a végleges gép. Ha valaha dolgoztál bármilyen prototípussal, tudhatod, hogy mindig vannak problémák: a dolgok nem úgy működnek, ahogy működniük kéne, néhány szolgáltatás vagy funkció még nincs a helyén, és így tovább… Ez igaz bármilyen konzolra, sőt általában véve bármilyen hardverre, ami még nem érte el a végleges, a boltok polcaira szánt formáját.

Tisztában vagyunk ugyanakkor a fejlesztők támogatásának fontosságával: ők a különböző problémákkal való küszködésre fordított időt sokkal értelmesebben is el tudnák tölteni – például ezalatt is azon dolgozhatnának, hogy egy remek játék kerüljön ki a kezeik közül. Elsőrangú rendszert építettünk ki a fejlesztők támogatására, hallgatunk rájuk, komolyan vesszük a visszajelzéseiket, és megpróbáljuk minden lehetséges módon jobbá tenni a gépet – hogy a végén mindenki (mind a fejlesztők, mind a vásárlók) valami speciálisat kapjon.



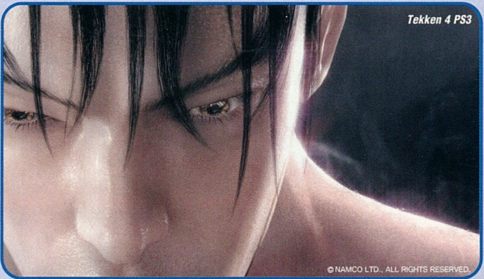




Egy minden igényt (értsd: a kiadó és a játékosok igényeit egyaránt) kielégítő következő generációs játék tető alá hozása nem egyszerű feladat. Mi ezt a folyamatot próbáljuk megkönnyíteni, és a lehető leggazdaságosabbá tenni a fejlesztők számára. Éppen ezért a stratégiailag legfontosabb feladataink egyike a megfelelő middleware szolgáltatása.

A PS3-re fejlesztő csapatok megkapják a ProDG-t (ipari szinten elfogadott standard fejlesztői környezet a konzolos projekteknél); az Ageia PhysX (korábban Novodex-nek hívták) és a Havok fizikai szimulációs motorokat; rendelkezésükre áll az Unreal Engine; az általános programozási feladatokat megkönnyítő könyvtárak; egy, a többmagos architektúra programozását nagyban segítő operációs rendszer, és még sorolhatnám... És ezzel még nincs vége történetnek: folyamatosan tájékoztatjuk a fejlesztőket a legújabb technológiákról – ezeket vagy ingyenesen kapják meg tőlünk a PS3 fejlesztésekhez, vagy licencelhetik őket a Sony-tól és más gyártóktól.

A rendszert már létező, illetve hamarosan érkező standardokra építettük, olyan eszközökre, melyeket jól ismernek a fejlesztők: OpenGL a magas szintű grafikai eléréshez, CG shaderek, forrásszintű kompatibilitás különböző közös platformokkal, Collada használata a grafikus eszközökhöz, és kész forrásszintű grafikus scene rendszert biztosítunk azoknak, akik nem akarnak sajátot létrehozni.


Tekken 4 PS3



Vision GT

A middleware és a forrás-elemek jól ismertek a fejlesztők többsége száma – természetesen a hardver segítségével lehet kihozni belőlük a maximumot. Összefoglalva: a gép teljesen új ugyan, de ismerős fejlesztői környezetet kínálunk mellé. Azt szeretnénk, hogy a fejlesztők a játékkészítéssel tudjanak foglalkozni, és ne a kerék újbóli feltalálásával kelljen vesződniük.

A 2005-ös E3-on a Sony 2006 tavaszát jelölte meg a PS3-premier időpontjaként. Gyanúnk szerint ez a dátum nem Európára vonatkozik. Van esély arra, hogy a PS3 még idén megjelenik Európában?

Szerintem van, de én ugyebár nem a kereskedelmi részlegnél dolgozom... Ahogy mostanság bebizonyosodott, a „világszintű premier" kizárólag papíron létezik, a valóság teljesen más. A legutóbb megjelent konzolt elvileg bárhol a világon meg kéne tudnod vásárolni: menj be egy boltba, és próbálj venni egyet... Szerintem ez így nem premier: a premier az, amikor gond nélkül le tudsz emelni valamit a polcról, és nem kell egy olyan országokba utaznod a megvásárlásáért, ahol egyáltalán nem fogy, vagy nem kell megfizetned érte az egekbe emelt E-Bayes árakat. A pontos részletek ismerete nélkül annyit mindenképpen mondhatok, hogy a PS3 akkor lesz elérhető Európában, amikor a fent vázolt problémák nélkül, minden igényt kielégítve el tudjuk indítani. A PS3 nem lesz korán, villámgyorsan a piacra kényszerített produktum, és decens kilövési kínálattal fog rendelkezni – az új hardver ugyanis nem sokat ér az új szoftver nélkül.

Végül: milyen játékokkal játszol mostanság, és milyen címeket vársz a legjobban?

Mostanában eléggé el vagyok foglalva a munkámmal, de ha játszok, akkor leginkább a PSP-t veszem elő. Wipeout Pure, Metal Gear Acid, GTA: Liberty City Stories, Mercury, Brotherhood of the Blade. Nagyon szeretném kipróbálni a Tales of Eterniát, de az sajna csúszik... Sok játék érdekelne még, de őszintén szólva már így is rengeteg olyan anyag van a kollekciómban, amikre nincs elég időm, és 2006 a jelek szerint elég sűrű lesz számomra.

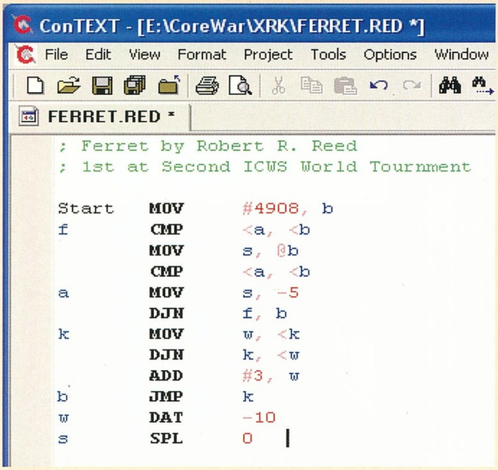
Itt a saját, személyes PS3-kívánságlistám: Primal-folytatás vagy bármilyen cool játék a Sony Cambridge-től; az ICO / SOTC csapat új játéka; a Vision Gran Turismo; új Wipeout, vagy bármilyen más klassz dolog a liverpooli stúdiónktól; a következő generációs EyeToy játékok; MGS4; Eye of the Storm; Heavenly Sword,; Killzone; MotoStorm; az új Factor 5 játékok... és jó lenne egy új Silent Hill is, a második rész klassz történetével és frissített játékmenettel.

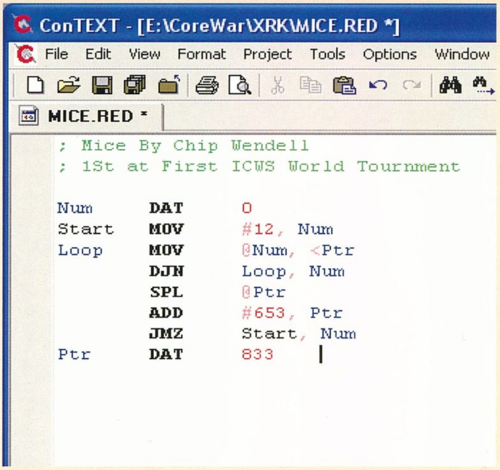
Jó sok dolga lesz idén a Télapónak... :-)


Fehér ingben Fábián István

COREWARS

RECODE, AVAGY AGENT SMITH A MÁTRIXBAN





Ha valaki azzal vádolja ezen hasábok szerzőjét, hogy vizet prédikál és bort iszik, sajnos nem jár messze az igazságtól – az elmúlt pár hónapban a videojátékok világa csak negatív aspektusokból került megközelítésre és feldolgozásra, ostorozva eközben a játékosok passzvitását és azon tulajdonságát, hogy csak beszélnek arról, hogy milyen fantasztikusan innovatív dolgokra is vágynak, miközben nem hogy nem állnak neki játékot készíteni a saját kreatív elképzeléseik szerint (vagy akár ezek hiányában), de amikor arra kerül a sor, meg sem veszik (ad absurdum, le sem töltik) az igazán újszerű és / vagy formabontó játékokat. És akkor itt most nem a REZ-ről és társairól beszélek – elég felidézni a Beyond Good & Evil, a Sly Cooper vagy az Európában az amerikai bukás után ki sem adott Psychonauts címeket. Evezzünk most tehát új vizekre és vegyük vállunkra a felfedezés nehéz terhét – magunk mögött hagyva a Halo-t, a Gran Turismo-t, a Zelda-t és a többi hardcore hülyeséget, eljuthatunk a szinesztézia igazi birodalmába. Oda, ahol nem csak a csalóka érzékszervek számára készül vonzóan csomagolt termék hanem a mindezek mögött álló észnek is: ez a CoreWars, a játék, ahol az emberi elme nincs a sakkhoz hasonlóan szűk ketrecbe börtönözve: a szabályok tágak és áthághatóak, a variabilitás végtelen és teljes kitel-jesülést nyernek az önmagukat a környezethez képest újra és újra definiálni képes evolúciós algoritmusok.

Filozófiai értelemben a CoreWars Wittgenstein győzelme Heidegger fölött, Carnapé Gadameren, a Husserliana építményének csúfos önmagába dőlése – az analitika katarzisa, ahogyan a mikroszabályokból felépülő Redcode vírusminta elsöpri a Gran Theft Auto egyértelműen metafizikai problematikáját: mit jelent a világba vetettség, s végül, miért van inkább valami, mint semmi. A Redcode egyben Dennettnek is felteszi a kérdést: az evolúció (vagy akár a vak órásmester) termékeként mennyiben hordozzuk magunkban létünk legalapvetőbb algoritmusait? Mennyire vagyunk képesek reprodukálni az élet misztériumát egy formális nyelv segítségével? Melyek az élet harcának legsikeresebb harcosai és mi mennyiben vagyunk hozzájuk hasonlóak? A CoreWars ugyanis a harcról szól. A harcról, melyet szellemünk termékei vívnak – kis programocskák, akiket azzal a céllal készítettünk, hogy túléljenek a harcmezőn a mi dicsőségünkre. Mennyiben vagyunk mi magunk is Ők? Válaszok természetesen nincsenek. Amikor eljönnek a legnehezebb kérdések órái, az emberek megfutamodnak: kitalálják a kreacionizmust, hogy ne kelljen válaszolni vagy vak hívőkké lesznek, hogy még a kérdést se kelljen meghallaniuk. A CoreWars nem nekik szól. Hanem azoknak, akik saját magukat keresik a játékban.

A CoreWars lényege, hogy a számítógép egy meghatározott méretű és hermetikusan lezárt virtuális terében assembly-szerű harci minták próbálják legyőzni egymást. A harcosok Redcode nyelven íródnak, a virtuális teret létrehozó szoftver neve pedig a MARS (Memory Array Redcode Simulator). A szimuláció végtelenül egyszerű: a Mag a harcosok számára véges, de határtalan terében a behelyezett programok utasításai egymást váltva kerülnek végrehajtásra, egészen addig, amíg valamelyikük el nem pusztul. A Mag véges de határtalan jellegét a körbeforgás adja: a mag utolsó pozíciója után az első következik újra anélkül, hogy a harcosok tisztában lennének a változás mibenlétével. Tisztán győzelmi szituáció csak egy van – ha sikerül az ellenséges harcost rávenni arra hogy DAT utasításra lépjen, ám ezen túlmenően is lehetséges nem-vesztett meccs: a híressé vált Imp önmaga képére formálja a Magot, elérve ezáltal hogy az ellenség is Imp-é váljon. Az Imp azonban épp ezért nem győztes forma: a világegyetem hőhalálának metafórájként az egynemű-homogén Imp-Mag végtelen ciklusa a kikapcsolásig.

A Mag és az abban létező entitások jól meghatározható alapegysége az utasítás: a mindig azonos hosszúságú kódsor, amely három szubatomi elemet hordoz: az OpCode-ot, a forrásmezőt (A) és a célmezőt (B). Bár van lehetőség az A és B mezők közötti adatmozgatásra is, minden címszámítás az utasításokra épül.

A REDCODE

Az eredetileg 5 utasításból álló Redcode az idők folyamán 19 tagúra bővült: a ma használt szabvány az ICWS '94, hozzávéve a pMARS 0.8 bővítményeket. A 19 OpCode:

DAT – bomba
MOV – mozgatás
ADD – hozzáadás
SUB – kivonás
MUL – szorzás
DIV – osztás
MOD – maradékos osztás
JMP – feltétel nélküli ugrás
JMZ – ugrás ha nulla
JMN – ugrás ha nem nulla
DJN – csökkentés és ugrás ha nem nulla
SPL – osztódás
CMP – összehasonlítás
SEQ – kihagyás ha egyenlő
SNE – kihagyás ha nem egyenlő
SLT – kihagyás ha kisebb
LDP – p-space betöltés
STP – p-space tárolás
NOP – üres utasítás

Az ezekből felépíthető létező legegyszerűbb és egyben legöregebb Redcode harcos a már említett Imp-Gibson még javában pötyögte mechanikus írógépén a Neuromancer azóta hallhatatlanná és mítoszteremtővé vált sorait, mikor A. K. Dewdnew publikálta ezt az egy sornyi szörnyet az American Scientific-ben:

```
MOV 0, 1
```

A MOV utasítás feladata: egy adat átmásolása az egyik helyről egy másikra. Mivel a Magban nincs abszolút címzés, és a harcosok mint csak magukhoz képest tudnak számolni, a MOV 0, 1 zsenialitása könnyen bemutatható: a végrehajtott utasítás önmagát (0. pozíció) bemásolja a következő (1. pozíció) utasításhelyre, ahol a végrehajtás a következő körben folytatni fog. Ha az ellenfél nem tudja megállítani az Impet, körbejárva felülírja önmagával a Magot, beleértve a másik harcost is, aki ezáltal Imp-é válik.

```
bomb    DAT     #0, #0
dwarf   ADD     #4, bomb
        MOV     bomb, @bomb
        JMP     dwarf
        END     dwarf
```

A Törpe már büszke harcos: az ellenfél legyőzésére törekszik és nem asszimilálására. Egyszerű programja szerint végigbombázza a Magot DAT-okkal, abban reménykedve, hogy eltalálja ellenfelét. Működése sokat tanít a Redcode-ról és a további címzésekről. A „bomb" és a „dwarf" egyszerű címkék, melyek segítik a programozást: helyükre címek kerülnek a végleges programban. Az első sor maga a bomba, amely ezúttal a támadás helyét is magában hordozza. A program első utasítása az ADD (ezt mutatja az END paramétere: innen indul majd a végrehajtás): néggyel megnöveli a DAT által hordozott értéket (pontosabban: a B-mező értékét. Egy utasítás és egy szám addíciója mindig a B-mezőt módosítja). Ez azért fontos, mert a MOV a bombát a benne rejlő szám által mutatott címre másolja: a @ jelzés az indirekt címzés Redcode megfelelője. A JMP visszaugrik a „dwarf" címke által jelölt helyre, folytatva a végrehajtást: a DAT-ba ezúttal 8 kerül, amit a MOV 8 egységgel távolabbra másol. A négyes lépegetés azért szükséges, mivel a Mag körbeér, azaz véges lépésen belül a másolás célja a „bomb" kiindulási helye lesz. Mivel az END nem igazi utasítás (nem foglal el helyet csak a MARS-nak jelzi hogy honnan induljon), a Törpe saját magát nem bántja – feltéve hogy a Mag mérete osztható néggyel.

A CÍMZÉS

Ha már ideáig eljutottunk, álljon itt egy gyors összefoglaló a címzési módokról:

#	szám érték
$	direkt (a $ elhagyható)
*	A-mező indirekt
@	B-mező indirekt
{	A-mező indirekt, végrehajtás előtti csökkentéssel
<	B-mező indirekt, végrehajtás előtti csökkentéssel
}	A-mező indirekt, végrehajtás utáni növeléssel
>	B-mező indirekt, végrehajtás utáni növeléssel

Hogy kicsit érthetőbb legyen: a

```
DAT #0, #2
MOV 0, <-1
```

programrészben a MOV önmagát (0) másolja a következő pozícióba, mert a <-1 az eggyel előtte lévő (-1) utasítás B-mezőjének csökkentése után való kiértékelése 1-et ad eredményül.

A VÉGREHAJTÁS

Ahogyan már említettem, a harcosok futtatása körönként felváltva folyik: egy utasítás az elsőből, egy a másodikból, egy megint az elsőből, egy megint a másodikból és így tovább. Ezeket a fordulókat csak az

bonyolítja kissé, hogy a CoreWars-ban létezik a multitasking: a harcosok önmaguk sokszorosítására is képesek. A titok nyitja az SPL utasítás: a paraméterként megadott címen újabb végrehajtási szál indul, osztozva a harcos teljes idején. Ha tehát az egyik harcos két szálon fut, a másik viszont csak egyen, következőképen néz ki az idõtábla:

1. harcos 1. szál
2. harcos 1. szál
1. harcos 2. szál
2. harcos 1. szál
1. harcos 1. szál
...

és így tovább. Egy szál akkor semmisül meg ha DAT-ra fut, a harcos pedig akkor, ha az összes szála megsemmisült.

UTASÍTÁSMÓDUSZOK

Az utasításmóduszok az utolsó nagy témakör amivel meg kell ismerkedni a harcos készítés előtt. Valójában nem is annyira módosítók ezek, mint inkább pontos definíciói az adatmozgásnak: a 7 leíró egyértelműen jelzi, honnan és hová kerül az adat az utasításon belül. A 7 leíró sorban (a MOV –hoz kapcsolva a könnyebb érthetőség végett):

MOV.A – a forrás A-mezője a cél A-mezőjébe
MOV.B – a forrás B-mezője a cél B-mezőjébe
MOV.AB – a forrás A-mezője a cél B-mezőjébe
MOV.BA – a forrás B-mezője a cél A-mezőjébe
MOV.F – a forrás mindkét mezője a cél mindkét mezőjébe
MOV.X – a forrás mindkét mezője a cél ellentétes mezőibe
MOV.I – a teljes forrásutasítás másolása a célba

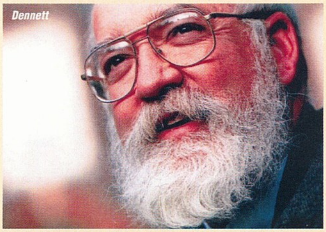
A Törpe tehát így néz ki menetfelszerelésben:

```
bomb    DAT      #0, #0
dwarf   ADD.AB   #4, bomb
        MOV.I    bomb, @bomb
        JMP      dwarf
        END      dwarf
```

AZ ÉRTELMEZŐ

A MARS rendszer a harcosok felkészítésére további lehetőségeket is kínál, melyek inkább metaadat jellegű információkat hordoznak a futtatókörnyezet számára. Dewdney Törpe programja a következőképpen nyeri el teljes pompáját:


Heidegger


Dennett

```
;redcode-94
;name Dwarf
;author A. K. Dewdney
;strategy Throw DAT bombs around memory, hitting every 4th memory cell.
;strategy This program was presented in the first Corewar article.
;assert CORESIZE % 4 == 0
bomb    DAT      #0, #0
dwarf   ADD.AB   #4, bomb
        MOV.I    bomb, @bomb
        JMP      dwarf
        END      dwarf
```

Ezek azok az adatok, melyek azonosítani tudják a harcost, gazdáját és biztosítani tudják a futtatáshoz szükséges körülményeket: a Törpe 4-el osztható nagyságú Magméretét például az „assert" parancs kiértékelése biztosítja: ha a fenti egyenlet nem 0 értéket ad vissza, a MARS nem engedi belépni a Törpét az arénába.

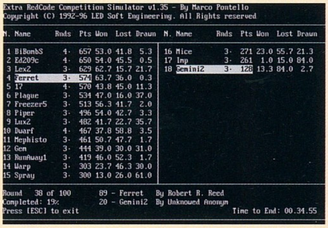
A HEGY

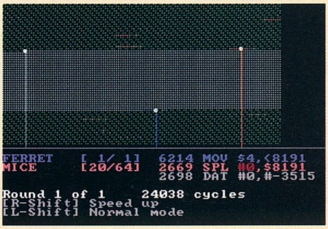
És ami mindennek értelmet ad: a harc. A harc, amelynek jelenleg az internet biztosítja a kommunikációs felületet: a leghíresebb csatamező a **koth.org**, ahová e-mailen keresztül lehet csatába küldeni otthon készített harci-vírusainkat. A cikk írásának idején hét, különböző konfigurációjú szerver fut, kisebb részben a '88-as, nagyobb részben a '94-es szabályok szerint. A nyertesek itt már inkább Redcode csillagrombolók, sem mint egyszerű harcosok: stratégiájukat változtatni képes, komplex önmódosító fraktálminták, akik egyre tökéletesebb harci gépekké fejlesztik magukat.

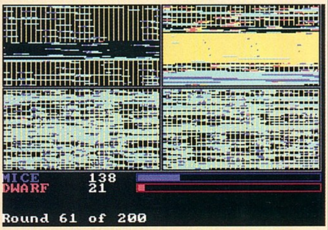
Remélem megbocsát nekem, drága Olvasóm, hogy csak ilyen felületesen érintettem a Corewars világát – kimaradt a teljes modulo math, a privet space koncepció, a változók és a parser részletesebb bemutatása és még sok minden, de csak erre volt hely és idő. Írnom kellett volna a letölthető MARS programokról, a grafikus felületekről, melyek képesek vizuálisan is megjeleníteni a Magot, szem elé tárva a harc minden időpillanatát. Elkeseredésre azonban nincs ok: sokan vannak azok, akik belefáradtak már abba hogy a játékok csak arról szólnak, ki mennyire tudja összehangolni szeme és keze mozgását, sokan csatlakoznak az ész játékaihoz – felvirrad még a második felvilágosodás hajnala, a posztmodern romjai felett pedig újra száll majdan a modernitás győzelmi dala.

hzx

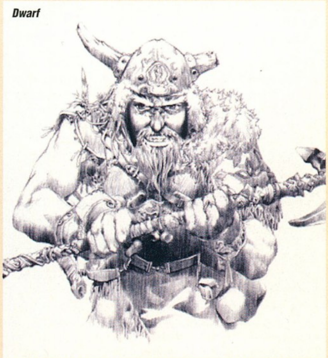
Ul: CoreWars, PC / Amiga / Sun /IBM / stb., grafika: van, zene: nincs, szavatosság: több év, játszhatóság: nagyon nehéz, hangulat: fenomenális. 10 pont.

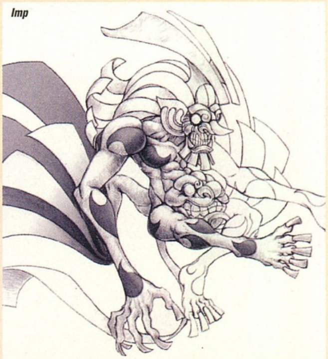




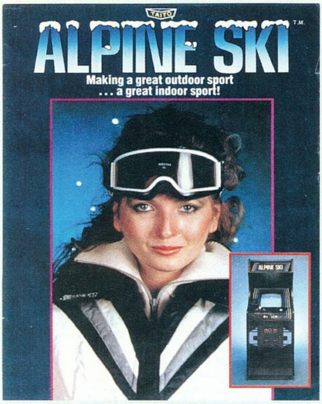





Dwarf

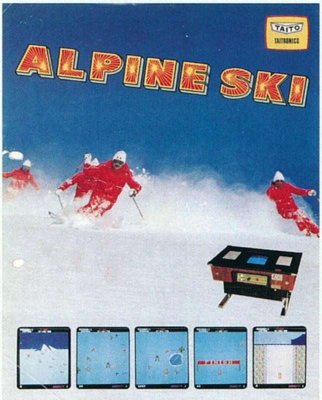

Imp















„Kösd fel apám a gatyót, mert ez orbitális móka lesz!" – hangzott el a zümmögő gép köré gyűlt csapat vezéregyéniségétől, mikor a joy-t melengetve vártam, hogy az emulátor gőzerővel bepasszírozza a nevetséges méretű Alpine Ski kódhalmazt.

Decemberben mélyvizet ígértem, hát bedobtuk magunkat: a legtutibb januári Retro összeállítás érdekében kipróbáltunk és feleleveníttettünk majd' negyven 1980-ból származó játékot, hogy megszülessen a 2006-os esztendő évadnyitó összeállítása!

A mezőny piszkosul megerősödött, köszönhetően a színpadra táncikáló japáni fejlesztéseknek: a Taito **Alpine Ski** című sí-lesiklás őrület vezényletével a távol-keleti programok szép lassan elözönlötték a játéktermeket. Mint kiderült, ez egy piszkosul idegesítő game: nem a játékmenete miatt, hanem hogy a barátaid állandóan képesek megdönteni a rekordod. A Taito üdvöskéje háromféle lesiklást is kínált, de mindegyikben hasonló volt a cél: a lehető leggyorsabban elcsusszanni a zászlók között úgy, hogy ne ütközz akadályba, ne szakítsd le a bójákat és lehetőleg minél több plusz pontot szerezz. A sikeres hegyoldali lesiklás (zászlók kerülgetése) a bóják és az egyéb tereptárgyak közötti szlalomozást tárta a játékos szeme elé. A Ski Jump elnevezésű harmadik lehetőség jelentéséből adódóan síugrást jelentett, méghozzá a szivatósabb fajtából: ha elég gyorsan rángattad a joy-t, a nagy sebességnek köszönhetően messzebb ugrottál – a képernyő felső szegletében figyelő radart kísérve pedig bonusz időt is nyerhettél, amelyek a későbbi játékosok számára is segítségül szolgáltak. Kipróbáltuk és majd másfél órányi nyüstölés után arra a megállapításra jutott a csapat, hogy ez bizony jobb volt, mint egy összecsapás a Tekkenben…

Röppenjünk a világűrbe: a fel-felébredő Sega / Gremlin duó az **Astro Blaster**rel egy kis idegenirtásra invitált minket, amit csak azért emeltem ki, mert több mindenre is figyelni kellett az akció közben. Első blikkre mezei shooternek tűnik, de felszín alatt összetettebb játékmenet lakozik: nem elég, hogy a raszteres megoldású harcban vissza kell verni az idegenek támadási hullámait, de figyelni kell a lézerágyú melegedési szintjét és az üzemanyagszint jelzőt is. Ha előbbi túlmelegszik Game Over, így a bizony néha le kellett venni az ujjakat a tűzgombról, amíg a technika le nem hűlt néhány fokot. Az üzemanyagjelző alacsony szintre figyelmeztető vijjogása miatt olykor kutakat kellett keresni, ahol feltölthettük a tartályt. E nélkül ugyanis a számláló mínuszba fordult és kicsiny űrhajónk kozmikus por formájában harcolhatott csak tovább. A lézerezés mellett az Astro Blasterbe a készítők belecsempésztek egy kis aszteroidakerülgetést és anyahajó dokkolási műveletet is, hogy a bonusz pontok gyűjtögetését ne is említsem. Utóbbiak olyan manőverekért jártak, mint amikor elsőre leszedtétek az ellenséges rajt (mielőtt tettek egy kört a képernyőn), vagy az összes célpontot sikerült egyetlen lövedékkel megsemmisítenetek. A legizgalmasabb azonban a dokkolásért járó összeg emelkedése volt: ha a Dead Zone (a dokk belsejében) területén korrigálás nélkül landoltál, 1500 pont, ha megkarcoltad a hajótestet, 1000 pont ütötte a markod. Az efféle okosságokkal elérhető volt, hogy tartalék hajót vásárolhass, ám érdekes módon az üzemanyagtank nagyobbítására már nem volt lehetőség. Utóbbira a nehezebb szinteken sokkal inkább szükség lett volna, mint plusz életre, de ez úgy látszik, senkinek sem jutott az eszébe. Mindenesetre az Astro Blaster nagy nyomot hagyott mindenkiben, ugyanis ez volt az egyik első játékgép, melyben a bonusz szintek és a belőlük származó lehetőségek ilyen nagy figyelmet kaptak. Negatív oldal: az AB-t kegyetlen nehéz volt 100%-ig teljesíteni, ezért az eredeti változat el sem terjedt igazán (noha a bevált technikákat külön videojáték kötetek – mint pl. a Tom Hershfield tollából származó Mastering the Videoga-







mes – is taglalták), csak a módosított és hackelt ROM-setek segítségével sikerült teret hódítania. Lelkes programozók visszafejtve a kódot, és egy kicsike átírás (mivel a gép nem tartalmazott DiP kapcsolókat) segítségével többek között lassítani tudták az üzemanyagszint fogyását is.

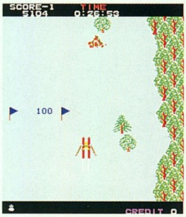
Már jócskán a tizedik játék körül jártunk, mikor kezembe akadt az egyik legfurább nevezetű ROM csomag. Valószínű, hogy a Midway egy mámoros vasárnapi éj után, az éjszakai hölgyeményeket épp csak kituszkolva tartotta a **Bosconian** keresztelőjét. Az első pillanatban látszott, hogy ez bizony egy klón, de a jobbik fajtából: a későbbiekben bemutatásra kerülő Galaga-szentély lelkes tagjaként és annak egyes újrahasznosítható objektumaival invitál mindenkit egy kis horizontális lövöldére. A Time Pilot és Sinistar játékokhoz igencsak hasonlító játékmenet az aszteroidák között megbúvó űrállomásokról özönlő űrhajók elpusztítását tűzi ki másodlagos célul. A játékosnak a kitartó ostrom után kijut a célpont felől érkező aknák és a generátorból érkező rakéták kerülgetése is, de a legfőbb cél, hogy a hatszög alakú űrbázisok központját (amik idővel elkezdenek mozogni) elpusztítsuk. A startra a merészen hangzó „Blast Off" digitális „szpícs" ad jelet, de ő figyelmeztet akkor is, ha ellenséges hajók tűnnek fel (Alert! Alert!), netalántán támadásba lendülnek (Battle Stations!), vagy extra pont lehetőségét hordozó bonusz kém-űrhajó tűnik fel (Spy ship sighted!), esetleg a rendelkezésre álló idő elteltével a célpontok elszánt vadászatba kezdenek (Condition Red!). A képernyőn a térkép a tájékozódást és a Condition felirat a hajó állapotát jelezte. A gép nem viselt mindent el, túl sok találatot esetén látványos robbanást követően porladt el a kozmoszban. A Bosconian érdekessége a remek grafika, noha az egész játék pimasz lopkodásokból áll. Hogy csak kettőt említsek: a hatszög alakú űrállomások a Galaga '88 háttérsprite-jaiból származnak, az aknákkal együtt, amik szintén az imént említett programban voltak láthatóak. A Z80-as CPU-t és a három csatornás Namco hangchipet (amit digitális hangátalakító áramkörrel is elláttak, innét a digitalizált szöveg) tartalmazó 19"-es monitorral felszerelt kabinet leginkább szép flyerjeivel („flyer": oldallap fedőtervek, képek, reklámok együttese) gazdagította a játékgépek komor felhozatalát.

Tudtam, hogy elérünk a **Galaga**-hoz – már vártam a pillanatot, amikor mindenki rávágja, hogy ez bizony a Space Invaders. :) Mikor megjelent a főcím, a döbbenetet látva arcukon alapos mesélésbe kezdtem a Galaga-Galaxian-Space Invaders triót illetően. Ez a program a Space Invaders-ből nőtt ki: az alapkoncepció ugyanaz, de szebb, színesebb és valahogy hangulatosabb is az újításoknak köszönhetően. Talán Martin maestro is egyetért velem abban, hogy a legmerészebb nedves álmainkban ránk támadó Galagák valahogy sokkal nagyobb izgalmat váltottak ki, mint az egyszerűbb és elcsépelt Space Invaders formáció. Mialatt a képernyő alján jobbra-balra mozgatható űrhajóval folyamatosan halomra lőttük az ellent (volt, amelyiket több lövedékkel, ők voltak az ún. Super-Galaga-k) azon aggódtunk, nehogy véletlenül belegabalyodjunk az ellenség vonósugarába. Ha a Galaga vonónyalábja eltalált minket, gépünk a vonzásába esett és egészen addig nem szabadult, amíg az újonnan szerzett hajóval ki nem szedtük onnan. Ha sikertelen volt a mentőakció, a fogságba került gép felrobbant, de ha kilőttük a Galaga-t, visszaszerezhettük – ekkor társként mellénk szegődött és egészen addig két hajóval lövöldözhettünk, míg ki nem spécizték onnét az egyiket. A program egyébként tömve volt trükkökkel és extrákkal: ha a hajódat elkobzó Galaga-t még az alakzat újrafelvétel előtt leszedted, az elvesztett repülőd a gép irányítása alatt maradt, és megpróbált megsebezni téged. Ha ilyenkor elengedted, a következő pályán (ha az nem Challenge Stage) újra visszatért, és újabb lehetőséget adódott a kiszabadítására. Olyan trükkökkel is lehet próbálkozni, hogy az első rajban szereplő két legfelső Galaga-t meghagyod, majd vársz, míg abba nem hagyják a lövöldözést. Ekkor engedj meg nekik még 4-5 figurát, majd szedd le gyorsan őket – ha sikerül ezt a kb. 15 perces procedúrát véghezvinned, a hátralevő játékban egyetlen egyet sem (!) lőnek rád. Ez egy apró programozási hiba, tipikusan a ritkábbik fajtából, de ezen kívül számos trükk és érdekesség volt előcsalogatható a gépből. Olyan izgi dolgokra gondoljatok, mint hogy a második játékos nem hat-, hanem hétjegyű számot vihet be hi-score-nak, így 9999990-nál fordul nullára az óra. Létezett egy csalás, amivel a demózgató gépet lehetett játékra bírni: ha megjelent egy vonónyalábos Galaga, a játékos abban a pillanatban átvehette az irányítást a hajó felett. Ha sikerült a célpontot elpusztítania, még ingyen játszhatott egészen hi-score képernyő megjelenéséig. A több folytatást is megért Galaga volt a videojáték történelem során a második olyan gép, amit a lehető legtöbb formában lemásoltak: készült belőle Beer-Aga (a Galaga-kat sörösüveggé alakították benne), Buglaxian (Galaga grafika Galaxian játékban), Galaga X (Galaga grafika a népszerű repülős 1942-ben), Galapede (Centipede-szerű Galaga játék) és többek között készült egy feljavított grafikájú remake változat is Galaga '99 néven.

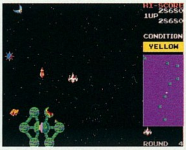
Januári szösszenetünk végéhez közeledve egy talán sokak számára ismerőst köszönhetek körünkben: a Sega / Gremlin fúzió zöld színű brekegő gyermeke **Frogger** névre hallgat és a világ leghíresebb béka videojáték hőseként került be a történelembe. Az Atari 2600-on is tiszteletét tevő (ott Freeway címen hódított) brekusz feltett szándéka, hogy képes lesz eljutni a forgalmon és a folyón keresztül a túloldalra, egyetlen karcolás nélkül. Az eredetileg Konami készítette program (a SEGA jó időben volt jó helyen és sikerült elhappolnia a kiadói jogokat) remek szórakozást nyújtott (főleg, hogy az idő multával a járművek és a folyóban hűsölő aligátorok egyre gyorsabbak és veszélyesebbek lettek), de iszonyatosan bugos volt: hol hang, hol pedig sprite hibák és programozói bakik színesítették az amúgy is nehéz játékot. Egy hibás kódrészletnek köszönhetően, ha beavatkoztunk a demózgató gép egy végzetes mozzanatának kivitelezése előtt, egy teljes kredit ütötte a markunkat! A „lány" béka (Lady Frog), amelyik a második játékos karakterét testesítette meg (vagy egyjátékos módban a visszafelé kísérendő áldozat szerepét töltötte be), néha láthatatlanná vált, ám ha a másikkal ráugrottunk a hátára, az eredetileg lila színben pompázó egyed megjelent a békánk hátán piros lábakkal… ez egy ún. hi-score trükk volt, ami 200 pontot eredményezett és akárhányszor megismételhető volt – minden különösebb szenvedés nélkül. A szintet akkor teljesítettük, ha az öt várakozó brekegőt sikerült a képernyő tetejére tornászni.

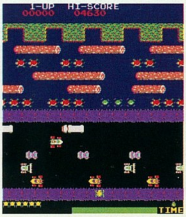
Még az év harmadánál sem járunk, máris öt tuti masinát sikerült lencsevégre kapni. Donkey Kong és Lady Tut már itt dörömböl a februárt rejtő vaskos ajtókon, kezükben a sok csilingelő kreditet tartalmazó zsákokkal – másra sem várnak, minthogy jövő hónapban a Space Odyssey & Tron duóval karöltve az 576 Konzol hasábjain mutogassák bájaikat a nyájas olvasónak Addig is: Stay Tuned!

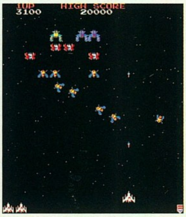
Stinger
stinger@chello.hu

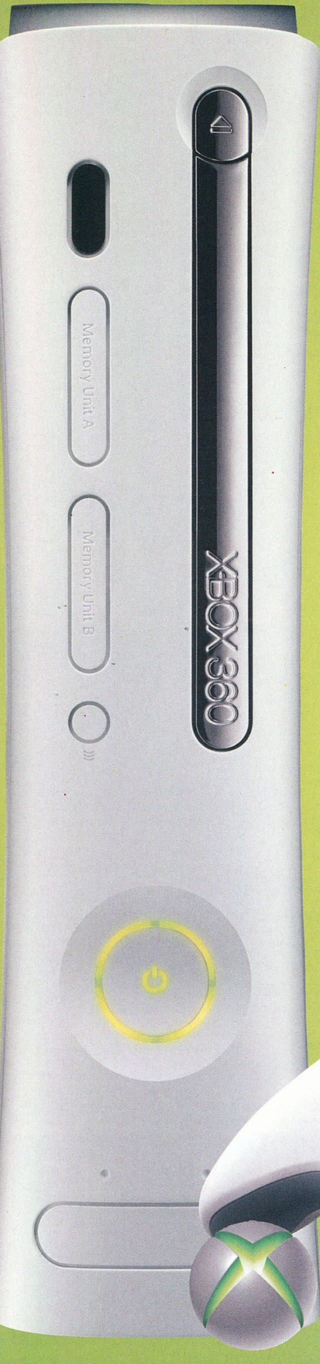












KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ – AZ ELSŐ FEJEZET

Az egész 2002-ben kezdődött. A Microsoft első próbálkozása a konzolok birodalmában épp csak, hogy elstartolt, és Redmondban máris a folytatáson törték a fejüket – a két lábbal a realitások talaján álló koncepció szerint az Xbox nagy valószínűséggel nem fog piaci dominanciát hozni az amerikai szoftveróriásnak, csak megágyaz a következő, akkor már bejáratott márkanévvel rendelkező gépnek. A következő gépnek, azaz az Xbox 360-nak.

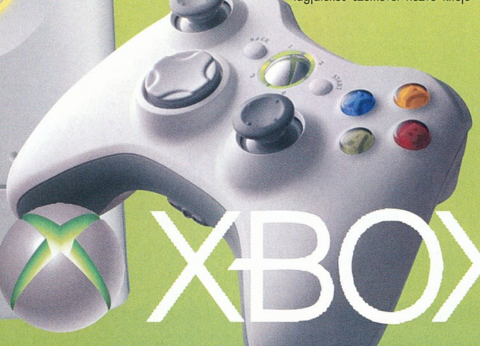
A név hosszas agyalás, és még hosszasabb fókusztesztek során született meg: a project munkacímeként használt Xenon titokzatos és cool volt ugyan, de talán túlságosan is az (ergo: nem maradhatott), a szimpla kettes hozzáragasztása a konkurenciánál alacsonyabb rendű technológia (tév)képzetét keltette volna a vásárlókban – maradt az Xbox Next és az Xbox 360. Az utóbbi győzött, valószínűleg azért, mert csinos marketingburkot lehet építeni a név köré: az új Xbox teljes körű élményt nyújt, a megalkotja a szórakozás csillogó körét, melynek középpontjában te, a vásárló állsz. Kicsit durvábban: létrejött a definitív HD-konzol, a játékvilág zenje, a gép, melyet a Microsoft épített, de humán energia hajtja. A fentiek ráadásul nem a cikkíró koktélok által módosított tudatából ugrottak elő: szinte pontosan ezek a kifejezések hangzottak el 2005 május közepén, a Los Angeles-i Electronic Entertainment Expo-n, a konzol hivatalos bejelentésekor. Legyünk pontosak: az Xbox 360-at nem itt fedték fel először a nyilvánosság előtt, hanem az (amerikai) MTV-n, egy nappal korábban: a celebritásokkal terhelt, a gépből és a játékokból keveset mutató, de nagyon trendi party világosan megmutatta, hogy a Microsoft ezúttal nem viccel – tényleg a legszélesebb tömegeknek szánják az Xbox 360-at. Mindenkinek, mindenhol, mindenáron.

GLOBÁLIS TÁMADÁS

Az Xbox 360-nak mát tavaly tavasszal szembe kellett néznie egy nagy kihívással: a Microsoft a konzoltörténelem első globális premierjét tervezte. A „globális" esetünkben nem egy napot, inkább egy erős kéthetes időszakot jelentett: a gép a tervek szerint november huszonkettedikén (USA), december másodikán (Európa) és december tizedikén (Japán) indult volna útjára. Sokan, sok helyen fogadtak rá, hogy nem fog összejönni – összejött. Összejött, még akkor is, ha a kilövés „logisztikai rémálomnak" bizonyult (idézet *Peter Moore*-tól, az MS Xbox diviziójának egyik tartóoszlopától – gyakorlatilag ő szervezte a X360 világszintű premierjét).

Miért volt szükség a világszintű debütre? Miért pakolt tonnányi problémát a saját nyakába a Microsoft? A válasz egyszerű: az Xbox 360-nak 2005 végén KELLETT megjelennie. Nem előbb és nem később. A múlt év végi premier remek kereskedelmi ugródeszka volt, és nem utolsósorban kellően távol helyezkedett el a konkurencia (elsősorban a Sony és a Playstation 3) startjától. Év elején, a karácsonyi kiköltekezés után nem lehet konzolt indítani. Tavasszal pedig… nos, elvileg akkor startol a PS3 (Japánban), és a Nintendo Revolúciója is küszöbön toporog már. Az ünnepek előestéjére belőtt kilövés nem elsietett volt – hanem szükségszerű.

Három fő territórium, három nagy kihívás. A Microsoft mindhárom régiónak gondosan bemutatta az Xbox 360-at még a megjelenés előtt. Amerika az E3-on, Európa az októberi (Amszterdamban megtartott) X05-ön, míg Japán a szeptember végi Tokyo Game Show-n ismerkedhetett össze a következő generációs Xbox-szal. A három terület közül értelemszerűen a Felkelő Nap országa ígérkezett a legkeményebb diónak. Az Xbox ugyanis megbukott Japánban: nem kicsit bukott meg, hanem nagyon. Fél milliót sem elérő eladott gépmennyiség négy év alatt, az utolsó két év minimális, heti pár százas eladásai, soványka Japán-specifikus játékkínálat, szinte teljes RPG-hiány, nagyméretű, a japán átlagjátékos szemével nézve kifejezetten idegen kialakítású konzol – a bukás okait hosszan lehetne taglalni, nem ez az a hely, ahol megtesszük, pláne úgy, hogy megtette már más, máshol. (Theodore Reiker: Videójáték Pearl Harbor; konzol.suveg.hu cikkarchívum)



Kettes számú kihívás: a premierre játékok kellenek, lehetőleg minél több. A géppel együtt startoló szoftverarzenált viszonylag későn, az amerikai debüt előtt alig két héttel hozta nyilvánosságra az MS. A változatosságra nem nagyon lehetett panasz: Amerikában tizennyolc, Európában tizenöt cím által megtámogatva indult harcba az X360, volt köztük autóverseny (Project Gotham Racing 3, Ridge Racer 6, NFS: Most Wanted), volt köztük sajátszemszögű lövölde (Perfect Dark Zero, Call of Duty 2), számtalan sportjáték (FIFA 06: RTWC, Madden 06, NBA 06 / 2K6) és még sötét hangulatú horror-akció is akadt (Condemned: Criminal Origins). Japán nem járt ilyen jól, a premier közeledtével fokozatosan apadt a nyitócímek száma, és december tizedikén végül csak hat játék várta, hogy a helyi kosarakba pakolják őket – az eredetileg a kilövés ékkövének szánt Dead or Alive 4, *Tomonobu Itagaki* verekedős szériájának legújabb felvonása három hetes csúszással, ezen sorok bepötyögésével nagyjából egy időben került a polcokra.

Hármas számú kihívás: az ár. A Microsoft az ár problémakörét egyedi, a konzoliparban eddig nem nagyon tapasztalt módon közelítette meg – kétfajta szerkentyűt kínálnak a vásárlóknak. Mindkettő Xbox 360, mindkettő ugyanazzal az alap-funkcionalitással rendelkezik, szívük-lelkük ugyanaz, csak a felszereltségük, és ennek egyenes következményeként az áruk más. Az olcsóbb *Core* az alapmodell: teljesen fehér gép, egy darab vezetékes kontroller, kompozit videókábel, SCART adapter. Ugrott az előző Xbox-nál megszokott merevlemez, a mentéshez memóriakártyára van szükség. A *Premium* kiszerelés szintén fehér, kívülről ezüstre színezett DVD tálcával – az (alapmodellhez képest) nagyjából huszonötezer forintos árkülönbségért cserébe pedig számos extrát találunk a csomagban. A Premiumban eleve ott lapul egy (kivehető) húsz gigabájtos merevlemez, kapunk hozzá (egy darab) vezeték nélküli kontrollert, egy mikrofonos fülest, és egy kisméretű média-távirányítót is – utóbbi állítólag csak korlátozott ideig lesz a pakkban. A kábelek is különbözőek: a Premium csomaghoz HD / komponens kábel jár, kicsiny kapcsolóval (itt választjuk ki, hogy HD vagy SD tévéhez kívánunk kapcsolódni) a bemeneti oldalon, és gazdagabbak leszünk egy ethernet kábellel is. A trükk: a bonusz tartozékok külön is megvásárolhatók egytől-egyig, azaz a Core modellbe később nyugodt szívvel csúsztathatsz merevlemezt, vásárolhatsz hozzá wireless kontrollert, távirányítót, és így tovább…

A két csomag láttán bizonyára kapásból felmerül a kérdés a Nyájas Olvasóban: melyiket éri megvenni, Core vagy Premium? *Ha ránk hallgatok: Premium.* Egész egyszerűen azért, mert a drágább csomagba pakolt cuccok összértéke bőven meghaladja a két pakk közti árkülönbséget. Példa: ha megveszed a Core-t, és később úgy döntesz, hogy neked márpedig mindenképpen HDD-re is szükséged van (…és szükséged lesz rá, de erről majd később…), szinte fillérre ugyanannyit fizetsz ki majd a vinyóért, mintha elve a Premiumot vetted volna - és akkor még nem számoltunk a többi extrával. Plusz a Core modellhez mindenképen szükség van egy memóriakártyára (feltéve, ha akarsz menteni, ugye), ami nagyjából 10 ezer jó magyar forintot pakol az alapárra, kb. 15 rongyra szűkítve az árkülönbséget a sokkal jobban felszerelt Premiumhoz képest…

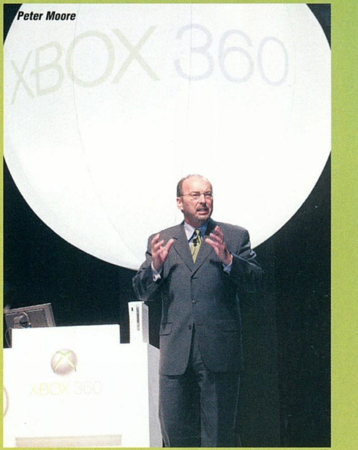
KÜLSŐ KONTAKT

Kihívások ide vagy oda, az Xbox 360 december elején megérkezett Európába, megfogható, és kosárba pakolható – ha voltál elég szerencsés, és sikerült lecsapnod egy (ritka) példányra a karácsony előtti forgatagban. Az 576 Konzol kapásból két gépet vételezett, a rend kedvéért egy Premiumot és egy Core-t.

A szerző nagyon szívesen előrángatná kedvenc, sikamlós témájú párhuzamait, és előszeretettel hasonlítaná az új konzollal való találkozást valami egészen máshoz… de most eltekint tőle. Egy frissen megjelent gép bontogatása *mindig* divinális élmény, pláne akkor, ha fél éve olvasol / adsz hírt a vele kapcsolatos újdonságokról – az Xbox 360 esetében sem volt másképp. A masina asztalra helyezése után a (a korábbi képekről már jól ismert) dizájn ragadja meg először a szemlélő tekintetét. Az új külső lágyabb, barátságosabb formákkal dolgozik, mint az előző, sokat kritizált kinézetű Doboz (…amit idén augusztusban maga Peter Moore nevezett „túlságosan nagynak" és a „konzolok Humvee"-jának). Az X360 mögött lapuló dizájn-filozófia középpontjában a „belégzés" áll – ez leginkább finoman ívelő, a gép testét karcsúsító elő- és hátlapokban mutatkozik meg. A MS sokat törte a fejét az Xbox 360 külsején,



Az X360 Team



Peter Moore

tucatnyi dizájntervet (lásd a képeket) utasítottak vissza, és tucatnyi újat kreáltak – a végső forma tetszetős, egyszerre kelt természetes és high-tech benyomást. Nem csak tetszetős, de kisebb is, mint korábban, méghozzá minden szempontból. Az eredeti Xbox fizikai kiterjedését (32.4 _ 26.5 _ 9 cm) és súlyát (3.9 kg) felidézve gyorsan elvégeztük az összehasonlítást: az X360 31 centiméter hosszú, 25.8 centi széles, és 8.3 centi magas, a patikamérleg pedig 3.5 kilogrammot mutatott. A zsugorítás tehát sikeres volt, még akkor is, ha meg kellett fizetni az árát a masszív méretű tápegység személyében. Az első Xbox a gép testén belül hordozta a tápot – az X360 esetében a külső megoldás mellett szavaztak a tervezők. A döntés helyességét elég nehéz vitatni, lévén, hogy behemót tartozékról van szó: nagy és súlyos (lásd a vonatkozó képet – a GameCube kicsi és esetlen jószágnak tűnik az X360 PSU-ja mellett), az angol / amerikai netes szleng gyorsan el is nevezte „powerbrick"-nek, azaz táptéglának (… a Core csomagot pedig „retard pack"-nek, „retardált csomagnak" hívják ugyanők, ha valaki esetleg ilyen helyre tévedne… :-). A külső tápegység mellett szól a nagy teljesítmény (160W – az első Xbox tápja 74 wattos volt) okán termelődő hő is – nem lett volna szerencsés, ha ez is a gép (amúgy sem hűvös) belsejében izzad. A böszme tápegységnek van ugyanakkor egy hatalmas előnye: szorult helyzetben gond nélkül önvédelmi fegyverként használható, akit ezzel egyszer megcsapsz, egy darabig garantáltan nem kel fel… :-)

Oké, túlvagyunk az első benyomásokon, járjuk körbe, és tapogassuk meg egy kicsit a konzolt! Az előlapot vizuálisan a FényGyűrű, azaz a Ring of Light uralja. Ezzel tudod be és kikapcsolni gépet – a négy szegmensre osztott fénykör egyszer zölden körbefut, aztán folyamatosan világít – feltéve, ha van a kezed ügyében egy géphez kapcsolt kontroller. (Jól néz ki, ahogy bekapcsol, különösen sötétben!) A *Ring of Light* nem csak jól néz ki, hanem számos visszajelzési funkcióval is felruházták – az egyes körszegmensek zölden villódznak, ha nincs kontroller dugva / kapcsolva a gépre; és pirosan világítanak (többféle szín / hibakód létezik) ha valami gond van a géppel (… ezt inkább ne lássa senki, soha). A gép elején kapott helyet a két memóriakáryta-slot (a jelenleg kapható memkártyák egyenként hatvannégy megásak), a wireless érzékelő, és természetesen lemezt is itt lehet a gépbe csúsztatni – a DVD-tálca ki / be toló gombocskája a meghajtó bal oldalán található, és elég határozottan meg kell nyomni, ha akarunk tőle valamit. Még mindig előlap, csak most a jobb oldal: két darab USB 2.0 port, diszkréten elrejtve, a kis fedél kinyitása után lehet beledugni a dugnivaló – a legtöbb esetben ezek a portok szolgálnak a vezetékes kontrollerek befogadására. Az irányok természetesen szubjektívek: az Xbox 360 állított és fektettet helyzetben egyaránt használható – ha vertikálisan használod a bal / jobb fent & lent pozícióként értelmezendő. A gép hátsó traktusa rejti a tápkábel / videokábel csatlakozóhelyét, valamint a hálózati csatlakozót – e fölött egyébként még egy (szám szerint a harmadik) USB port is lapul – leginkább a külső szórakoztató eszközök számára. A javíthatatlan szétszerelési-mániával küszködők akár rögtön neki is láthatnak a konzol megbontásának – csak finoman persze, és csak azt, ami gond nélkül kiemelhető. Ilyen például a merevlemez: ez a gép tetején (horizontálisan fektetve: a bal oldallapon) kapott helyet és egy gyors, határozott mozdulattal eltávolítható / visszakattintható – a gép legyen kikapcsolva! A cserélhető előlap leimádkozása már nehezebb meló, először kézzel feszegettük, majd bevetettünk egy húszforintost – végül megadta magát anélkül, hogy kettérepedt volna (visszatenni jóval egyszerűbb).

A gép környékén kinézelődtük magunkat, vessünk egy alapos pillantást az irányítóra. A kontrollerről ordít, hogy ki volt az apukája: az *előző* Xbox kontrolleré, nem a hatalmas első verzió persze, hanem a kisebb, kézre állóbb második, a Controller S. Az Xbox 360 irányító egy továbbfejlesztett, újradizájnolt S-kontroller, annak minden hibája és kényelmetlensége nélkül, okos és kézre álló gombkiosztással. A fekete / fehér gomboknak búcsút mondhatunk, helyettük megjelentek a felső (LB / RB kódnévre hallgató) vállgombok, közvetlenül a korábban megszokott ravaszok (LT / RT) fölé pozícionálva. Az analóg karok aszimmetrikus elrendezése (a bal oldali magasabban, a jobb oldali alacsonyabban) maradt, az A / B / X / Y négyest szintén a megszokott helyén találjuk. A kontroller közepéből kidudorodó *Xbox Guide* gomb újdonság, és sok szempontból a Ring Of Light kistestvére: a megnyomásával távolról is életre tudjuk kelteni a konzolt (aranyos funkció, még akkor is, ha én általában amúgy is a gép közelében tartom a kontrollert), sőt, ki is tudjuk kapcsolni a segítségével. Az ilyenkor kapásból felmerülő „és mi van ha játék közben véletlenül megnyomom?" félelmek alaptalanok – egyrészt hosszan kell megnyomni, másrészt pedig a gép külön rákérdez, hogy te most tényleg ki akarod e őt kapcsolni, vagy csak zongorázol. Az Xbox Guide nem csak a ki / be kapcsolásra, hanem a dashboard (játék közbeni) behívására is szolgál. A kontroller – mint ahogy korábban is jeleztük – két féle „ízben" érkezik: lehet vezetékes, és vezeték nélküli. Egyszerre négyet használhatunk belőlük, gyakorlatilag bármilyen elosztásban (négy wireless, két wireless + két vezetékes, és így tovább…), a kontrollerek számának maximum – a vezetékes modell esetén – a rendelkezésre álló USB csatlakozók száma (három darab) szab korlátot. Ha több kontrollerrel nyomulunk, az Xbox Guide kap egy újabb funkciót: az (itt is) négy szegmensre osztott fénykör jelzi, hogy a négy irányító közül hányas számút tartjuk éppen a kis kacsónkban. Az Xbox Guide gomb mellett – a két oldalán, szimmetrikusan – találjuk a jó öreg Start / Back párost. Ott van még a D-Pad is persze – egy vonalban (és könnyen elérhetően) a jobb analóg karral.

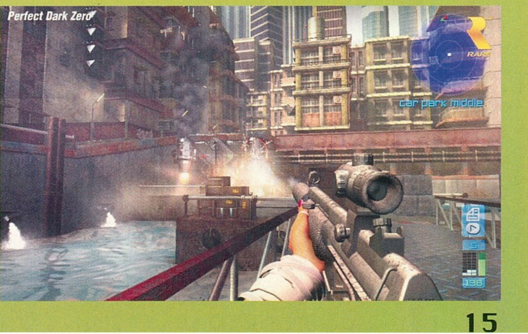
A wireless kontroller esetében felmerül a tartósság kérdése – mennyi ideig lehet használni? A vezeték nélküli irányító két darab (AA / újratölthető) elemmel üzemel, a hivatalos specifikáció szerint kb. huszonöt-harminc órát bír ki egy feltöltéssel. A hivatalos specifikáció nem áll távol a valóságtól, nálam első nekifutásra egy hétig bírta, rendszeres, napi többórás nyúzás mellett. Korrekt időtartam, pláne, ha figyelembe vesszük, hogy (sok korábbi sorstársával ellentétben) a rezgő funkciót sem spórolták ki belőle.

Milyen az irányító működés közben? Jelentem: klassz! Nagyon jó kis kontroller ez, rendesen össze van rakva, jól néz ki (a jelenlegi modellek fehérek, szürke has-csíkkal), hosszú távon is kényelmesen simul a kézbe, a mérete pont rendben van (egy sóhajnyival kisebb, mint az S kontroller), az átrendezett gombok kifejezetten jót tettek neki. A headset befogadására továbbra is alkalmas (ott a csatlakozó a szürke alsó részen), egyetlen negatívumot lehet csak felhozni vele kapcsolatban, és az is a szőrszálhasogatás kategóriájába sorolható – mivel fehér, könnyebben és láthatóbban piszkolódik. A kontroller egyébként gond nélkül bogozható rá bármilyen, USB porttal rendelkező PC-re, a driver letöltése / telepítése után itt is teljes értékű irányítóként használható.

A géphez igény esetén raklapnyi egyéb tartozék vásárolható. Az inkább kozmetikai szerepet betöltő új előlapokon kívül Play & Charge Kitet (játék közben töltheted a kontrollert), bonusz elemcsomagot (ha lemerülnél, és gyorsan kell egy másik), plusz headsetet, VGA kábelt (ha monitorra akarod kikötni a gépet), Wi-Fi Network adaptert (a vezeték nélküli hálózati csatlakozáshoz), és (már most) egy rakás „utángyártott" ekszeszoárt vételezhetsz.



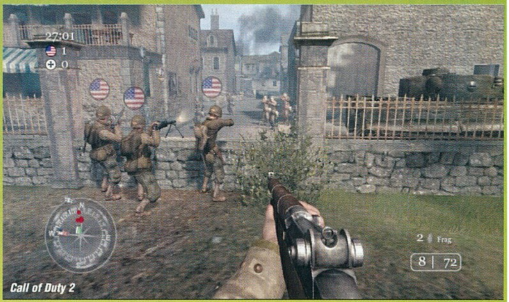
Perfect Dark Zero



Perfect Dark Zero



Call of Duty 2



Call of Duty 2

BELSŐ KALANDOK

Az Xbox 360 szolid, dizájnos külső burkolata igazi hardverszörnyeteget takar. Három magos, magonként 3.2 Ghz-en ketyegő, 165 millió tranzisztort magába foglaló, 1 MB L2 cache-el megtámogatott PPC CPU – ő a *Xenon*; 500 Mhz-es, R500 alapú ATI GPU, 48 utas parallel shader pipeline, egyesített shader-architektúra, teljes DX9 / Shader Modell 3.0 támogatás, limitált támogatás a (jövőbeli) DX10 felé, maximálisan 500 millió képernyőre pakolható poligon másodpercenként – ő a *Xenos*; 512 MiB 700 MHz GDDR3 RAM – megosztott rendszermemória; Dolby Digital 5.1 hang, 256+ csatorna, a háttérben a Microsoft XMA kodekje dolgozik; 115 GFLOPS teoretikus / maximális CPU teljesítmény, 1 TFLOPS teoretikus / maximális kombinált CPU+GPU teljesítmény. Magyarán szólva: a jelenleg elérhető legbrutálisabb játékhardver, csinos fehér dobozba csomagolva.

Adathordozók: ott van ugyebár egyrészt a húsz gigabájtos SATA merevlemez – erről is tudunk játszani, leginkább akkor, ha az XBL-ról letöltött demókat próbálgatjuk. Az „igazi adathordozó" továbbra is a DVD, az Xbox 360 egy tizenkétszeres, CD-DA, CD-ROM, CD-+R / RW, WMACD, MP3CD, és JPEG Photo CD szabványokat támogató DVD olvasóval lett felszerelve. A játékok többsége kétrétegű DVD lemezeken érkezik. Az adathordozó az a pont, ahol az X360 hardverét a legtöbb kritika érte. A konzol ugyanis nem támogatja a két rivális „következő generációs" adathordozó-szabvány (HD-DVD és Blu-ray, ugye) egyikét sem. A döntés valószínűsíthető okai: a Blu-ray eleve kiesik (meglepő lenne – és mulatságos – ha az MS a Sony zsebébe csöngetne licencdíjat minden egyes eladott X360 után…), a HD-DVD győzelmében pedig a jelek szerint vagy nem bíztak eléggé Redmondban, vagy egész egyszerűen nem akarták megvárni az első (végeleges) HD-DVD meghajtókat (…vagy nem akarták bevállalni az ez által jelentősen növekvő előállítási költséget). Áthidaló megoldás: Gates apó a január eleji CES-en tett bejelentése szerint még idén külső, külön megvásárolható HD-DVD meghajtót dobnak piacra az X360-hoz – csak filmnézésre szolgál majd, a játékok nem fogják használni. A DVD most, 2006 elején még bőven elég: az Xbox 360 vásárló meg tudja nézni rajta a filmjeit, ha erre vágyik (a gépbe szerelt lejátszó korrekt, progresszív pásztázást támogató darab, de semmivel nem nyújt többet az átlagos asztali modelleknél), a játékok pedig egyelőre elférnek a dupla rétegre préselhető közel nyolc gigabájton. A filmek természetesen továbbra is régiókódoltak, és a játékok többsége is az – a hírek szerint néhány japán kiadású játék elindul az amerikai konzolon.

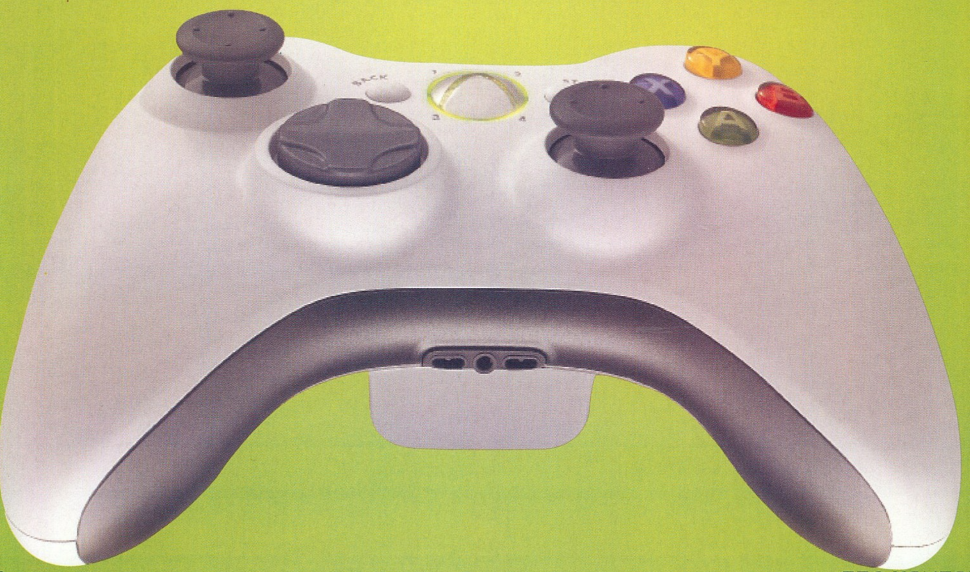
Kapcsoljuk be a gépet, és egyelőre nem tegyünk bele játékot. Az első levonható következtetés: az Xbox 360 viszonylag hangos. A viszonyítási alap: a jelenlegi generációs konzolok, legfőképpen az első Xbox. Az új Doboz CPU / GPU hűtése a korábbinál emberesebb ventillátorokat igényel, és a gyors DVD meghajtó sem az a kifejezetten csendes darab – innen a plusz zúgás. Zavaró? Erősen egyéni ízlés kérdése, nekem, aki tíz éve különböző (egyre hangosabb) PC-k mellett csücsülök napi több órát, nem jelent különösebb gondot, másoknak meg (talán) igen. Ha már a problémáknál tartunk: az X360 premierje után elég gyorsan felröppentek az első „túlmelegszik – fagy – karcolja a lemezt" sirámok. Tény: eddig egyik gépünk sem fagyott le, pedig használva voltak rendesen. Tény, numero 2: a bekapcsolás után tíz perccel a gép érezhetően löki magából hátul a hőt, és a tápegységet is nyugodtan lehet lábmelegítőnek használni. Tény, numero 3: sem a gépet, sem a tápegységet nem illik szorosan zárt helyre pakolni, biztosítani kell nekik a megfelelő szellőzést, az óvatosabbak használják a masinát horizontálisan – ebben az esetben nem zárják el az alsó szellőzőket. Tény, numero 4: minden új elektronikai eszköz (respektíve: minden új konzol) startjánál akadnak hibás modellek, masszív, a vásárlók jelentős százalékát érintő problémák az Xbox 360 esetében nem tapasztalhatók.

Még mindig ne rakjunk játékot a gépbe, ismerkedjünk meg inkább az Xbox 360 dashboardjával / kezelőfelületével – ez ugyanis már magában megér egy misét.

Az X360 dashboard remek kialakítású, gyorsan átlátható, jól kezelhető, barátságos interfész – látszik rajta a Microsoft húsz éves tapasztalata a grafikus felhasználói felületek terén. A dashboard „blade"-ekre, azaz pengékre van osztva, szépen, tematikusan. Összesen négy van belőlük: System, Media, Games és Xbox Live.

A *SYSTEM* a beállítások széles tárháza: belőheted a kívánt képernyőformátumot (HDTV / SDTV; ha HD, milyen felbontásban; ha SD PAL-50 vagy PAL-60; 16:9 vagy 4:3), beállíthatod a hangot, korlátozhatod a gyerkőc / öcsi / hugi jogait (játékok, filmek és XBL témakörben), menedzselheted és mozgathatod a mentett állásaidat, profilodat és egyéb adataidat, belőheted a hálózati beállításaidat és összebogozhatod az X360-at a pécéddel (Win XP vagy Media Center Edition PC szükséges).

A *MEDIA* a multimédiás huncutságok otthona: hallgathatsz zenét, CD-t rippelhetsz a merevlemezre, képeket és filmeket nézegethetsz. A média-lehetőségek egyszerre tágak és korlátozottak. Tágak, mert az Xbox 360 képes együtt működni a digitális kamerák és MP3 lejátszók többségével – rádugtam az egyik USB portra az iPod-om, és fél perc múlva már a rajta lévő számokból válogattam össze egy csokornyi hallgatnivalót. Tágak, mert egy XP-vel felszerelt PC-ről tudok képeket és zenét streamelni. De: szűkek, mert a képeimet és az MP3-maimat nem tudom felmásolni a merevlemezre – ez mondjuk a kisebb probléma. A nagyobb: filmeket kizárólag egy Media Center Edition PC-ről tudok streamelni – olyanom meg nincs, és nem is lesz, mert a MS nem árulja külön a Windows MCE kiadását, csak gépre előre felinstallálva lehet megvenni …EZÉRT pedig nem veszek egy külön PC-t, pláne úgy, hogy erősen korlátozott a streamelhető média – nincs pl. divx / xvid támogatás. Kár. Valahol megértem (csúnya, gonosz filmkalózkodás), de akkor is kár. A médialejátszó egyébként jópofa, van hozzá aranyos, hallucinogén vizualizációs modul is, egyenesen Jeff Minter nagymester boszorkánykonyhájából. Ha a Premium csomagot választottad, a merevlemezen találsz pár HD filmecskét (ne számíts nagy dolgokra, rövidke, látványos prezentációs anyagok) és egy adag zenét is.





A *GAMES* penge rejti az igazi, játékokkal kapcsolatos tartalmat. Itt tudod létrehozni a profilodat (a gép az első bekapcsoláskor automatice ezzel kezd), ha ez megvan, létrejön a saját külön bejáratú Gamercardod. Ezzel pedig megnyílik előtted a szép, online világ: saját usernév, saját avatar, skinek a dashboardra, a játékaid listája, eredmény pontok (achivement points: minden játék oszt ilyeneket dögivel – a nagyobb kihívások teljesítésért értelemszerűen több jár, és össze tudod hasonlítani más játékosokéval), barátok listája, text és hangchat, reputáció (mások értékelnek – minél alacsonyabb, annál kevesebben fogják keresni a társaságod a Live-on :-), szóval minden földi jó, szép, kerek rendszerbe öntve. Van más is: innen érheted el az *Xbox Live Arcade*-et. Az XBLA a legjobb dolog a Túró Rudi feltalálása óta: volt már hasonló az előző Dobozon is, de itt és most ragyog igazán. Egyszerű, de nagyszerű játékok sokasága, letölthető formában: Gauntlet, Mutant Storm, Bejeweled 2 Deluxe (nagy kedvencem!), Joust, Zuma, Geometry Wars Evolved… a lista folyamatosan bővül, és nem is kis címekkel – a Capcom pl. hamarosan a Street Fighter II-t hajítja fel az XBLA-ra, online multival megtoldva. A játékok nem ingyenesek, fizetni kell értük – és ezzel már (jó régóta) át is csúsztunk az *XBOX LIVE*-ra, és az *Xbox Live Marketplace*-re. Az XLM az, amit a neve is mutat: virtuális piactér, játékközpontú tartalommal. Szinte minden játékhoz találsz itt valami külön letölthető extrát: a trailerekért és demókért nem kell fizetni (még szép!), a gamercardhoz használható képek, a kezelőfelületet egyedivé varázsló témák és a plusz játéktartalom (új multi pályák, új járgányok, küldetéscsomagok…) viszont ropogós pontokért kínálják magukat. Az extrák ára nem pénzben, hanem pontokban van meghatározva: a pontokat viszont pénzért fogod megvásárolni – például külön kártyán (1600 pont = 20 dollár), vagy direkt online fizetéssel. A grátisz demóletöltés bizsergetően jó dolog, végre konzolos fronton is kapunk ingyenes kóstolót – a demokínálatot jelenleg az EA játékok vezetik, a **Fight Night Round 3** (huhu, de jól néz ki az a játék!) demója például alig pár napja vált tölthetővé. A letöltögetés apró hátulütője: néha még vaskos kapcsolaton keresztül is irtó lassú tud lenni, és aha gép letölt, nem nagyon tudsz mást csinálni (a későbbiekben jól jönne egy „letöltés szépen csendben, a háttérben" opció).

Beszéljünk még egy kicsit az Xbox Live-ról! Kétféle fajtája létezik a Live-elérésnek: Silver és Gold. A Silver teljesen ingyenes, és a konkrét online játékon kívül szinte bármit tudsz vele csinálni, ami az XBL-en egyébként elérhető. A Goldért fizetni kell, úgy 10 ezer forintot egy évre. Teljes elérés, mindent megkapsz, amit a Live kínál. Megéri? Ezt mindenki döntse el maga, szerintem meg. Az XBL egy nagyon jól szervezett, jól működő, biztonságos rendszer, tucatnyi szolgáltatással, és pazar lehetőségekkel – olyan rendszer, amiért (én) hajlandó vagyok fizetni. Kicsit visszakanyarodva a cikk elejére: többek között ezért is megéri Premiumot venni. Ha nincs merevlemez, nincs letöltögetés, a Premium mellé kapsz egy hónapnyi grátisz Live-kóstolót, és egy ingyenes XBLA játékot (Hexic HD – logikai játék Alekszej Pajitnovtól, a Tetris apukájától).

JÁTÉKOK

A hosszas felvezetés után eljött a puding igazi próbája: van nekünk egy remek következő generációs konzolunk, játsszunk vele egyet! Igazi, részletezős, többoldalas, pontszámos-értékelős bemutatókra sem a hely, se az idő nem alkalmas – lesznek ilyenek is, csak nem most. A kilövési kínálat jó része járt nálunk, játszottunk is velük, némelyikkel többet, másokkal meg kevesebbet. Annyit azonban még nem, hogy korrekt, száz százalékos véleményt tudjunk mondani róluk. Éppen ezért nem is mondunk, megpróbáljuk inkább röviden összefoglalni, hogy mi a jelenleg uralkodó *általános* vélekedés egy-egy jelentősebb nyitócímről – külhoni kritikák, fórum-kommentek, blogbejegyzések halmain rágva át magunkat, és megtűzdelve az egészet az első impresszióinkkal.

Mielőtt rátérnénk a konkrét játékokra, engedjetek meg néhány (egészen pontosan: három) általános gondolatot az Xbox 360-ról – ezeket jobb már itt, az elején elmondani, és akkor nem kell ismételgetnünk őket később.

Elsőként: az X360 által nyújtott látványvilág igazi, következő generációs minőség. Tessék gyorsan elfelejteni a gép bejelentése környékén több helyről is puffogtatott „Ikszboksz Másfél" butaságot. Nem igaz. Ikszboksz Nagy Római Kettes, új generáció, más kategóriájú hardver, új emelet.

Másodszor: az Xbox 360 egy „HD konzol", és a teljes, kompromisszummentes élvezetéhez valamilyen HD (nagyfelbontású) megjelenítőre van szükség. Tévedés ne essék: nem *kötelező*. Az Xbox 360 hagyományos tévén nézve is Xbox 360 – csak nem használod ki a teljes potenciálját. Az X360 játékok natív felbontása ugyanis 720p (1280 x 720), ha olyan készüléken nézed, ami nem képes megjeleníteni ezt, akkor a gép automatikusan leskálázza kisebb felbontásra – azaz képi információt vesztesz, kevésbé részlet gazdag, „elmosottabb" képet kapsz. A látvány még így is meggyőző, csak ne nézd meg HDTV-n, mert utána a standard készülék elé visszaülve már nem lesz az igazi… Én megnéztem: az amúgy decens 82 centis otthoni Sony SDTV után a Samsung hasonló méretű, HD-ready LE26R51B-jét bámulva, azon játszva valami megszakadt bennem, nagyot sóhajtottam, és halálra ítéltem a malacperselyt – idén sem gyűjtök három hónapnál tovább a nyugdíjas éveimre, ebből bizony HDTV vásárlás lesz. Xbox 360 + HDTV + 720p + PGR3 = „hűbanyeg!" élmény, pláne, ha most látsz nagy(obb) méretű HD képernyőn először konzolos játékot életedben.

Harmadszor: a tizensok nyitócím között van mindenféle játék, jó és rossz egyaránt – viszont van bennük egy közös: technológiai szempontból általában még csak az X360-fagyi tetejét nyalogatják. Az Xbox 360 komplex architektúra, teljesen új megközelítést igényel, a programozása új kihívás: a nyitócímek többsége pedig gyorsan, nem végleges fejlesztői gépen készült. Az első „igazi", a gép izmait valójában kivillantó játékokra még várni kell egy kicsit – már most szállingóznak (Fight Night 3), az év második felében várhatóan több is lesz belőlük. Oké, vége az általános elrévedésnek, nézzük, hogy mit volt érdemes a gépbe pakolni az X360 startja után.

Például a **Call of Duty 2**-t. A CoD 2 a kilövés legsikeresebb címének bizonyult Amerikában, egy hét alatt negyedmillió fogyott belőle. A siker teljesen megérdemelt, a CoD 2 nagyon jól eltalált második világháborús lövölde: tartalmilag az ősszel megjelent PC verzióra alapoz (tehát nem a Big Red One-ra), gyakorlatilag teljesen megegyezik azzal. A grafika „A" kategóriás, igazi háborús feeling sugárzik a képernyőről, és a részletesen kidolgozott környezet, a folyamatos akció, és a tonnányi robbanás / gomolygó füst / részecske-effektek ellenére egy pillanatig sem lassul be – stabilan, hatvan frame / sec magasságában fut a játék. Kritika talán csak a multi móduszt érheti – a nyolc playeres limit nem kifejezetten tesz jót az amúgy masszív pályákat felvonultató, és kifejezetten tömeges hancúrozásra szánt többjátékos szekciónak.

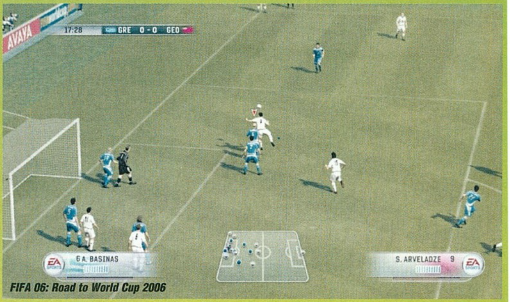
Kameo: Elements of Power – a Rare sok platformot megjárt (Cube, Xbox) akció-kaland-platformere végre otthont talált Xbox 360-on. A Kameo érdekes koncepcióra épít: tízféle kreatú-


Condemned: Criminal Origins


Condemned: Criminal Origins



FIFA 06: Road to World Cup 2006



FIFA 06: Road to World Cup 2006



Project Gotham Racing 3



Project Gotham Racing 3

ra-formába tudjuk átalakítani a főszereplő kishölgyet – és az ezekhez a formákhoz igazított puzzle-ökkel és harcokkal találjuk szembe magunkat. Kicsit Zelda, kicsit klasszikus Rare-ugrabugra – aranyos, szerethető játék. Grafikai szempontból néhány helyen nagyon szájtátós tud lenni, igazi színes-szagos világot, és masszív, sok ellenfelet felvonultató harcokat tálal nekünk a játék. A Karneo tipikusan az az anyag, amivel nem szabd sietni, érdemes körülnézni, és elcsodálkozni egyet a környezet a szépségén. Negatívumaként a viszonylagos rövidségét (erős 10 óra), és kissé elkapkodva implementált kooperatív multit szokták felhozni.

Még mindig Rare, és még mindig egy jó régóta készülő játék: **Perfect Dark Zero**. A PDZ-t elég sokat nyúztam, és nagyjából egyetértek a róla máshol (is) kialakult vélemény fősodrával: jó kis játék, de lehetett volna jobb is. Joanna Dark kalandjai kissé lassan indulnak, a játék a felétől pörög fel igazán, és a sztori is lehetett volna valamivel erősebb. Aki új Halo-ra számít, csalódni fog: a PDZ játékmenete teljesen más, jóval lassabb és megfontoltabb, helyenként erősen támaszkodik a Joanna által használt trükkös kis szerkentyűkre, több kísérő / fedezős / lopakodós feladatot hajít a nyakadba, a magasabb nehézségi fokozatokon komoly szerepet kap fedezékbe vonulás (külön gomb van rá). A PDZ nagy pozitívuma (számomra, lehet, hogy sokan pont ezért húzzák majd a szájukat), hogy hű maradt az N64-es előzményéhez – izé, utózmányához, a PDZ prequel –, klasszikus, néhol nem is kicsit oldszkúl FPS. A grafika vegyes, néhol egészen elképesztően bír kinézni, máshol meg kikandikál a lóláb – az a lóláb, ami játék eredetéről (tavaly már majdnem készen voltak Xbox verzióval, azt „húzták fel" nextgen szintre) árulkodik. A multira nem nagyon lehet panasz, bőséges játékmód és opció kínálat várja a leendő vásárlót, XBL-en egyszerre harminckettten lehet egymásra lövöldözni – a PGR3 mellett mostanság ez a legnépszerűbb Live-os X360 játék.

Hahaha, elértük a lényeghez: **Project Gotham Racing 3**. A PGR-széria régi szerelmem, szerettem, amikor még MSR-nek hívták Dreamcaston, szerettem az első, és (különösen) a második Xbox-os felvonást – a harmadik epizóddal sincs másképp. Szerintem jelenleg ez a legszebb, legcsinosabb, a X360 képességeibe legmélyebbre ásó játék. Az alapok változatlanok, a korábbi részekben megismert kudos-rendszer itt is él, és itt is pont olyan izgalmas, mint korábban volt. A grafika… wow. Wow a pályáknak (Las Vegas éjszaka, istenkém, de szép…), wow a kocsiknak és úgy általában wow az egésznek. Soha, sehol nem láthattál még ilyen részletesen felépített járgányokat (80-100 ezer poligon per autó!), a kocsibelső kidolgozása szuper, ebből a nézetből valami kegyetlenül magába szippantó élmény vezetni – az ablaküveg koszolódik, ki tudsz nézni oldalra – a Brooklyn hídon suhansz át New Yorkban, bal oldalon feltűnnek a felhőkarcolók – pazar látvány, pazar! A Gotham TV-vel felturbózott Live-os multi abszolút meggyőző, remélem a jövőben megjelenő X360-as autóversenyek is hasonló opció / lehetőség kavalkádot zúdítanak a nyakunkba ezen a téren.

A **FIFA 06: Road to World Cup 2006**-ról már nem tudok ilyen lelkesen nyilatkozni: szinte mindenhol lehúzták (néhol nagyon, létezik 2 / 10-es értékelés is…), és engem sem győzött meg. Tartalmilag keveset kínáló (nincsenek klubcsapatok, csak nemzeti válogatottak), elkapkodott, grafikailag felemásan szintet lépő (a játékos-modellek részletesek, de műanyagnak néznek ki), helyenként sebesség-problémákkal küszködő játék az X360-as FIFA – az idei felvonás remélhetőleg jobb lesz.

A szintén EA-s **NFS: Most Wanted** rendben van, a kocsik és az effektek fejlődtek, a látótávolság is nőtt – de nem néz ki *radikálisan* jobban, mint pl. az Xbox verzió, és a framerate-problémák itt is fel-fel ütik a ronda kis fejüket.

Nagyon szerettem volna kipróbálni a **Condemned: Criminal Origins**-t, de lapzártáig sajna nem jött össze, így kénytelen vagyok a külsős véleményekre hagyatkozni: a Sega / Monolith darkos hangulatú nyomozós-ütlegelős játékát a legtöbb helyen magas pontszámokkal jutalmazták: a pozitív oldalon a remek hangulatot és a brutális közelharcokat, a negatív szekcióban pedig a rövid játékidőt, és a kissé önismétlő játékmenetet sorolva fel. A Condemned nagyon jól néz ki, később mindenképpen szeretném rátenni a mancsomat.

Huh, azt hiszem egyelőre ennyi elég a játékokból – lenne még miről írni, de mivel még úgyis visszatérünk minden eddig megjelent X360 játékra (teszt formájában) nem fogom elvenni a kollégák kenyerét – a lényeg megvolt. Összefoglalva: változatos, több minőségi címet felsorakoztató, a korai vásárlók igényeit majdnem teljesen kielégítő játékarzenállal startolt az Xbox 360 – a Halo-hoz hasonló „gyilkos applikáció" ugyan nincs köztük, de a változatosság ellensúlyozza a hiányát.

A játékok kapcsán érdemes pár szót szólni a visszafelé kompatibilitásról, azaz arról, hogy tudsz e játszani a régi Xbox játékaiddal. Röviden: tudsz, de nem mindegyikkel. A kompatibilitás emuláció útján lett megoldva, az emulátor pedig (még) nem visz mindent – a listán jelenleg több mint 200 játék szerepel, a kínálat bővül – decemberben került fel pl. a teljes Splinter Cell széria. Az emuláció minősége és sebessége nagy általánosságban korrekt, vannak problémás címek (Ninja Gaiden), de a két Halo például teljesen jól fut. Az emuláció szebbik oldala: 720p-re felskálázva, élsimítással csinosítva élvezhetjük a régi címeket.

A JÖVŐ

Mire számíthatunk az előttünk álló évben? Leginkább jó sok játékra. Az év első negyedében befutnak a premiert lekéső címek: lesz rombolós-száguldozós **Full Auto** a Segától, **Ghost Recon: Advanced Warfighter** az Ubitól, **Battlefield 2:**



Kameo: Elements of Power



Kameo: Elements of Power





Modern Combat, **Burnout Revenge** átiratok és hármas számú **Fight Night** az Electronic Arts-tól, tavasszal jön a GTA trónjára pályázó **Saint's Row** a THQ-tól, folytatódik a Test Drive sorozat (**Test Drive Unlimited**), háborúba megyünk a **The Outfit**tel, a sötétben akciózunk a **Splinter Cell: Double Agent**ben és zombikat darálunk a Capcom **Dead Rising**jában.

Jönnek a gép japán sikere szempontjából sorsdöntő helyi fejlesztésű játékok: **Ninety Nine Nights** Mizuguchitól, **Blue Dragon** és **Lost Odyssey** Sakaguchitól. Japánból kapunk még látványos mechás akciót (**Lost Planet**), látványos akció-RPG-t (**Cry On**), látványos mágikus-boszorkányos akciót (**Bullet Witch**). Márciusban **Elder Scrolls IV: Oblivion**, az év második felében pedig **Gears of War** – izgalmas, a konzol mielőbbi beszerzésére csábító címek.

2006-ban befut a HD-DVD kiegészítő, és a tavalyi E3-on beígért, videocheatet és egyéb huncutságokat is lehetővé tevő, az EyeToy-al versenybe szálló X360 kamerát is kosárba pakolhatjuk.

2006 nagyon fontos lesz az Xbox 360 sikere szempontjából: jelenleg a kínálat korlátozza a keresletet (kivéve Japánban), de ez nem marad örökké így. Az amerikai kilövés 1:4-es kapcsolási rátája (négy megvásárolt játék jutott minden eladott X360-ra) impresszív – 1: 0.96-os japán érték már kevésbé. Az Xbox 360 rendelkezik a potenciális siker összes komponensével: erős hardver, széles szoftvertámogatás, ígéretes first-party címek, remek online szolgáltatás, versenyképes ár. Nagy Feladat: 2006 végéig el kéne adni belőle világszinten 10 milliót – nem csak feladat, ez egyben a Microsoft Nagy Terve is – komoly felhasználói bázist kell kiépíteni a Playstation 3 rajtjáig, és kíméletlenül taroló húzócímekkel csökkenteni a konkurens gépek premierje körüli hisztériát. Halo 3 idén novemberben? Roppant valószínűtlen – inkább majd jövőre. A feladat teljesítéséhez nincs feltétlenül szükség a Halo 3-ra – rengeteg jó játékra van szükség, és a japán hídfőállás kiépítésére. Ha az Xbox (ismét) megbukik Japánban, ha év végéig nem sikerül eladni az oda tervezett 1.5-2 millió gépet… akkor a világszintű 10 millió is valószínűtlen.

Hosszú, véres és nagyon kemény küzdelem áll az Xbox 360 előtt – MOST sikeresnek KELL lennie. A labdát feldobták, elröppent az első bivalyerős nextgen szerva. Izgalmas meccs lesz – az 576 Konzol tudósítani fog róla.

XBOX 360 SPECIFIKÁCIÓK

[CPU] Xenon: egyedi IBM PowerPC alapú processzor
Három szimmetrikus 3.2 GHz-en ketyegő mag
Magonként két hardver szál
Magonként egy VMX-128 vektoros egység
1 MB L2 gyorsítótár

[GPU] Xenos: egyedi ATI grafikus processzor
500 MHz-es órajel
48 utas párhuzamos, lebegőpontos shader pipeline
Egyesített shader architektúra
500 millió poligon másodpercenként
10 MB beépített DRAM
Pixel fillrate: 16 gigasamples szekundumonként, 4X MSAA
Shader teljesítmény: 48 milliárd shader művelet szekundumonként

Memória: 512 MB GDDR3 RAM, 700 Mhz (egyesített rendszermemória)

Sávszélesség:
22.4 GB/s memory interface bus bandwidth
256 GB/s bandwidth az EDRAM-hoz
21.6 GB/s frontside bus

Adattárolás:
Kivehető 20GB-os SATA merevlemez
Opcionális, hatvannégy megabájtos memóriakártya

Adathordozó: 12x Dual Layer DVD meghajtó: DVD-video, DVD-Rom, DVD+-R / RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD és JPEG PHOTO CD támogatás

Audio:
Dolby Digital 5.1 támogatás
48KHz, 16 bit hangsáv támogatás
320 független kitömörítő csatorna
32 bites feldolgozás
256+ hangcsatorna
WMA codec

Kontrollerek:
Összesen négy, wireless vagy USB 2.0 porton keresztül, USB porton maximum három

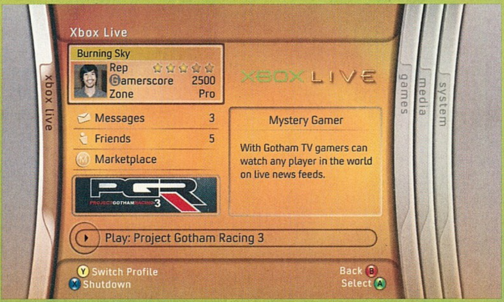
Egyéb:
Külső szórakoztató eszközök fogadása USB porton keresztül
Zene / kép / videó stream Windows XP vagy Media Center Edition PC-kről, Opcionális 802.11 Wi-Fi támogatás, Cserélhető előlap

Liquid









GET RICH OR DIE TRYIN'

„Két dolgot kell tudnod rólam. Légy a barátom, és életed végéig mögötted leszek. Légy az ellenségem, és a világ kevés lesz ahhoz, hogy elrejtőzz előlem. G-G-G-G-Unit!"

Ez a mondat Curtis Jackson, aka. 50 Cent szájából hangzik el az egyik átvezető során, és jól jellemzi az egész életét, csakúgy mint a főszereplésével készült **50 Cent: Bulletproof** című anyagot. Nem kell őt bemutatni úgy gondolom. Mindenki ismeri, vagy hallott a nagyszájú rapperről, és valószínűleg mindenkinek meg is van a véleménye róla. Ez már el is dönti, hogy kit fog érdekelni a jelenlegi teszt alanya, és ki az, aki legszívesebben a lemezt is összetörné. Mert aki ismeri, az semleges véleménnyel aligha lehet róla. Rosszindulatúan azt is lehetne mondani róla, hogy a balhéival nagyobb vizet kavart, mint a zenéjével.

Mivel jómagam már régóta nem vagyok közvetlen közelségben a zenei világgal, ezért egy DJ-nek készülő jó barátomat Bixbite-ot kértem meg, hogy segítsen a játék tesztelésénél, és oroszlánrészt vállaljon a cikk megírásánál, aki bevallása szerint már eléggé érdeklődve várta a gémet.

Nem is csoda, hiszen szereti a gengsztertörténeteket, ráadásul közel áll hozzá a hip-hop stílus, így hát azt gondolta, hogy a játékkal annak ellenére is jól fog majd szórakozni, ha esetleg csak átlagosra sikerül. És hát valljuk be, szükség is van a barátom véleményére, hiszen a játék elsősorban 50 Cent rajongóknak készült, nem igaz? Nem pedig olyan szürke mezei egereknek, mint én, aki max. a Def Jam karakterválasztó képernyőjének köszönhetően került komolyabb ismeretségbe 50 centtel. ;) Az intro kezdésnek mindjárt be is izzította őt rendesen, ütős a zene, érdekesen keverik a grafikai stílusokat és a videoklip-bejátszásokat, miközben képet kapunk a főszereplőről. Na mondta is rögtön Bixi, ez lesz az ő játéka.

Stílusos a nehézségi fokozatok elnevezése is, a normálnak a thug mód felel meg, ezt választottuk. A jó benyomás csak erősödött bennünk, amikor a sztori elkezdődött. Épp azt láttuk a háztetőről, hogy K-Dog nevű barátunkat elkapják a kommandósok, pedig épp az ő kiszabadítására indultunk el társaimmal. Magányos monológunk közepette egyszer csak egy sötét kar nyúlik ki az árnyékból, és ránk lő...egyszer, kétszer, háromszor; összesen pont kilenc lövést ereszt belénk. 50 Cent összerogy, és a játék folytatódik, méghozzá az előzmények bemutatásával. Eszerint egy órával korábban kaptuk a hívást K-Dogtól, hogy bajban van, és gyorsan siessünk a segítségére. Már tárazzuk is a fegyvert, és megyünk összegyűjteni a bandát, a G-Unit tagjait. Kik is ők? Lloyd Banks, aki számára nincs olyan hely, ahova ő ne tudna bejutni, a zárak feltörésének mestere; Young Buck, aki mindig megvédi a hátsónkat, egy igazi mesterlövész; valamint Tony Yayo, ő is a bandához tartozik.

WHAT'S UP GANGSTA?

Itt kezdődik el a játék, miközben azt látjuk, hogy 50 Cent és a G-Unit elindul K-Dog kiszabadítására. Mielőtt azonban az eksönbe vetnénk magunkat, nézzük az opciókat. A Startot megnyomva az Options menüben találjuk a Camera menüpontot. Itt állíthatjuk be, hogy fix vagy mozgó kamera kövessen minket, megfordíthatjuk az X és Y tengelyt, és az analóg karok érzékenységével is babrálhatunk. Az aim assist a célzást segíti elvileg, gyakorlatban nem sok különbséget véltünk felfedezni ki- illetve bekapcsolva. Az Entertainment címszó alá 50 és a G-Unit zenéi és videoklipjei vannak bezsúfolva – rengeteg, gyakorlatilag az eddig kiadott összes dalukat megvehetjük a későbbiekben. Tehát nem utolsósorban zenei albumként is funkciónál a játék, feltéve, hogy eléggé kitartóak vagyunk megnyitni az egészet. :) A Communications alatt két menüpontot találunk. A Messages-ben az üzeneteinket és hívásokat nézhetjük meg, ezekre egyébként a játék közben is figyelmeztet, a Starttal tudjuk fogadni a hívásokat. A Contacts-ban pedig mi hívhatjuk a társainkat, amikor erre szükség van, ezt természetesen a tudtunkra adja a gép. A Tasks pedig egy nagyon lényeges dolog. A feladatainkat listázza, melyeket a játék során kapunk, azt is









látjuk melyiket teljesítettük már, és melyik a még megoldatlan, az általában mindegy, milyen sorrendben haladunk. A többi a szokásos, a Game Hints az, ami még említést érdemel.

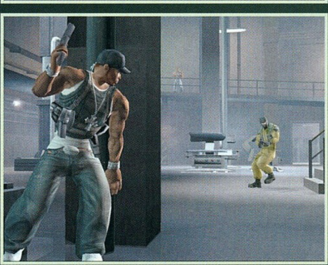
A játékot mintha több stílusból gyúrták volna össze, de azért alapvetően akciójátékról van szó. Jórészt katonai-kommandós cucc, de fellelhetők benne GTA-s elemek is, talán ez utóbbi a kevésbé meglepő. Van egy saját lakásunk, ami a Hoodban található. A Hoodban bárkivel szóba állhatunk, és néha fontos dolgokat tudunk meg, szóval kell is beszélgetni, de a Tasks-ban úgyis mindig láthatjuk, hogy mikor mi a teendő. Vicces mellékszereplőkkel találkozhatunk egyébiránt, gondolom McVicar, a korrupt zsaru személyében mindenki ráismer Eminemre, ;) Grizzt pedig Dr. Dre-ről mintázták, akitől egyébként fegyvereket és kivégző mozdulatokat is vásárolhatunk. De számos fontos szereplő van, mint pl. Bugs a hacker, akinek ilyen nemű szolgálataira szükségünk is lesz, és a mobilkészülékekhez is jól ért. Popcorn, akit a moziban találunk meg, folyton tanácsokkal lát el bennünket a játék során, Doc Friday-nél pedig, aki összevarr bennünket miután lepuffantanak, mindenféle gyógyítókat vehetünk. A két félmeztelen nénit „kísérő" bácsitól vásárolhatjuk meg a videoklipjeinket, zeneszámokat, hiszen az elején a gyűjteményünk még közel sem teljes. Természetesen a játék zenéjét a G-Unit és 50 szolgáltatja. A játék számos szereplőjével lehetünk amúgy, mivel létezik egy Arcade Mode is, ahol a már teljesített pályákat vihetjük végig bárkivel.

DID YOU EVER THINK THAT I'D FLASH THE NINE?

Szóval ott tartunk, hogy elindultunk társunkért. A grafikájáról sok mindent nem lehet elmondani, abszolút közepes, a mozdulatok úgy-ahogy jól néznek ki, emberiek, a helyszínek viszont elég elnagyoltak. Ez egyaránt érvényes mind a két konzolra, ám X-en valamivel finomabb a grafika, és olyan grafikai elemeket is jóval gyakrabban látni, mint pl. a füst vagy köd. A hangok viszont jók, a fegyverhangok különösen tetszettek. Ez még oké, a baj ott kezdődik, amikor elkezdünk játszani. Itt nagyjából el is dől szerintem, hogy a továbbiakban ki mennyi időt fordít a játékra. A kezelhetőség ugyanis a legnagyobb jóindulattal is nehézkes. 50 Cent mintha











200 kilót nyomna, futás nincs, az ugrás szinte használhatatlan, egyszerűen lassú az egész. Ugyanakkor nem lehet sokat tökölni. Már az első perctől kezdve folyamatosan lőnek ránk a kommandósok, sokan vannak és jól céloznak. A társainknak jobban megy a dolog, őket ugyanis lehetetlen kinyírni, szóval ha ők mellettünk vannak, idővel úgyis kinyírnak majd mindenkit. Magyarul kerüljük el a felesleges tűzharcokat, nyílt terepen ne mászkáljunk sokat, mivel nagyon könnyű alulmaradni, és inkább koncentráljunk a feladatunkra. A játékmenet tényleg egy katonai stuffra hasonlít inkább, mintsem egy GTA-szerű városi lövöldözésre. A lényeg minden pályán, hogy csináld meg a feladatod és juss tovább élve, eközben persze valósággal özönlenek majd rád a kommandósok. Folyamatosan kell figyelni mindenfele, honnan jönnek elő az újabb és újabb ellenfelek, és hiába forgatjuk a jobb analóggal a kamerát, mindig az az ember érzése, hogy keveset látunk a terepből. Célozni pedig nem mondom, hogy roppant nehéz lenne benne, de hát ahogy Jim Carrey is mondta Az *én és én meg az Irén*ben, „Nehéz eltalálni a mozgó célpontot" (aki emlékszik a jelenetre, az most hangosan röhögjön velünk egy nagyot :D). Márpedig az ellenfeleink mozognak, méghozzá elég kiszámíthatatlanul, pont úgy mint mi, bujkálnak, cseleznek, elmenekülnek, és egy teljesen más irányból bukkannak fel újra, és ráadásul elég agresszíven támadnak bennünket. Egyik másikuk szabályosan nekünk ront, ami különösen veszélyes, hiszen a játék nézi, hogy egy lövés mennyire hatékony, és közelről ugyebár az. Azt kell, hogy mondjam, hogy a mesterséges intelligencia a Bulletproofban igen jó, számos nagy címben találkozhattunk butább MI-vel, ennek azonban mégsem tudtunk örülni. Főleg mikor berak egy teniszpálya méretű helyszínre, 10-20 kommandóssal egyetemben, akik veszettül lőnek Rád, és ott már a társaid sincsenek, csak te, mindenki ellen, egy csík energiával. Éld túl! Tényleg sokszor az jutott szegény Bixbite barátom eszébe, hogy szívesen leültetné elé 50 Cent barátunkat, ugyan nyomja már végig ezt és ezt a pályát, megnézné ő hogyan boldogulna vele. Még szerencse, hogy végtelenszer próbálkozhatsz, igaz, mindig az aktuális pálya legelejétől, mivel egyéb mentési lehetőség nincs.

Végül is senki sem mondta, hogy egy utcai lövöldözés könnyű, de hát ahogy ezt már múltkor is írtuk, nem feltétlenül az a legszórakoztatóbb játék, amely az élethűségre törekszik. Sokat nem is lehet vele egyhuzamban játszani. Viszont szerencsére van pár mozdulat, melyeket betanulva egész csinos akciókat kivitelezhetünk. Kezdjük a leghasználhatóbbal, a fedezék mögüli tüzeléssel. A tereptárgyak mögé az Négyzettel / X-szel fedezékbe bújunk, és onnan is be tudjuk célozni az ellent, majd a lövések után automatikusan bújunk is vissza. Ugyancsak hasznos az L1-el / L ravasszal a guggolás, valamint a tigrisbukfenc, melyet a Háromszöggel / Y-nal hozunk elő. Vannak továbbá tereptárgyak, melyek gurulnak, mint például a szemetes konténerek, amelyekbe belekapaszkodva, és azokat fedezékként használva tolhatunk magunk előtt. Ha ezeket jól használjuk, néha egész élvezetes helyzeteket produkál a játék. A fegyvereket kombinálni is tudjuk, mivel különféle tulajdonsággal bírnak (gyors, erős, jól célzó...). Ezeket az Arcade Mode-ban látjuk legjobban, mikor kiválasztjuk emberünk „túlélőcsomagját". Nagyon hatásos például egy gyors és egy erős fegyver kombinációja, mint amilyen az SNS és a Buster. De például a gépfegyvert csak önmagában használhatjuk.

Ellenfelünk közvetlen közelségében ki tudjuk őket végezni a Négyzettel / X-szel, vagy túszul ejthetjük őket a Körrel / B-vel, mindezeket ki is írja nekünk közben, de nagyon gyorsan kell reagálni, és semmiképpen ne mi keressük a közeli kontaktust, mondván, egy mozdulattal elintézzük ellenfelünket, mert



egyetlen közelről leadott lövés is végezhet velünk. Új mozdulatokat vásárolhatunk is, a la Def Jam. Az áldozatainkat pedig ki tudjuk rabolni, ehhez a Négyzetet / X-et kell nyomnunk, és meg kell várni, míg a steal csík betöltődik. Többek között innen szerezhetünk pénzt, mert alapból csórok vagyunk.

HATE IT OR LOVE IT

A Bulletproof nem lenne egy rossz játék, látszik, hogy sokat dolgoztak rajta, mert sok minden van benne, sok mellékszereplő, sok helyszín, érdekes ötletek, de nagy hibája, hogy nem sikerült élvezhetővé tenni az egészet. Így végeredményként csak egy erősen középszerű akciójáték jött ki, mellyel a 50 Cent rajongók jól ellesznek, és a megnyitható teljes zenei albumot is bizonyára értékelni fogják, akik pedig a kihívást és az állandó akciót szeretik, tegyenek egy próbát vele, mások viszont kerüljék el.

Krisz és Bixbite
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A világban, amiben élünk, minden a pénzről szól. Természetesen szeretnénk, ha maradna egy-két dolog, ami nem, de sajnos lehetetlen. Nincs beleszólásunk. Éppen ezért elfogadjuk, hogy vannak rajongó fiatalok, akik elég komoly vásárlóerőt jelentenek ahhoz, hogy külön bejáratú 50 Cent játékot készítsenek nekik. Mi annyit tehetünk, hogy a terméket érdemei szerint, ezúttal 5 ponttal díjazzuk.

50 CENT: BULLETPROOF

VU GAMES / GENUINE GAMES

PS2, X, PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2	1 Játékos, dpl II, 16:9 memóriakártya 8mb (46KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos, dd 5.1, 16:9

✔ 50 cent világa, megnyitható teljes zenei album
× komoly játszhatósági problémák

XBOX PS2

5 pont

„S MÉG MI LÁTSZIK A BOKORBÓL? LÁTSZIK EGY TÜSKÉS HÁT!”







Elég fura dolog az, hogy valaki egy sündisznót választ szuperhősnek. A tüskés malac aranyos persze, meg minden, de az egyetlen hőstett, amire alkalmasnak tartom az az, hogy kiáll az országútra és a környezetszennyezés ellen küzdve kidurrantja az arra járó gépjárművek kerekeit. De erre is csak a tálib süni képes, mivel épeszű rokonai inkább a rajzfilmekben szednek almát meg ilyesmi, és nem kockáztatják az életüket holmi magasabb rendű célokért. A Sega mégis őt választotta egyik legfőbb kabala állatául, és nyomatta is kegyetlenül az amúgy félénk kisemlőst mindenféle kalandokban, Sonic the Hedgehog néven. Erre Martin is visszaemlékezhet, mert fordítva felvett bészbólsapkában nyomta a kamerák előtt a szonikokat az akkor még jól menő királyi tévében, és hozta be a köztudatba az azóta kultikus szintre emelkedett „szegasztok” hangzatú kommunikatív megnyilvánulást, egyszerű szóval köszönést. Részemről a sünkultusz nem váltott ki túl nagy érdeklődést, mint ahogy a konkurencia, Dévényi „elintézi” Tibi bácsi által favorizált nintendodós Mario sem az idétlen teki katonáival. És most, hogy jól elástam magam a sün és a csöves fickók rajongói előtt, lássuk a medvét (disznót).

Fent vázolt tudatlanságom miatt egyébként azt hittem, hogy a sündisznó árnyékáról van szó a játék címében, de hamar felvilágosodtam, hogy magát a sünt hívják Shadow-nak. Később aztán valami derengeni kezdett bennem, hogy a kreatúra a Sonic Adventure 2 vége felé tűnhetett fel egy rövidke időre. Szegény almaevő viszont a játék kezdetekor amnéziás, imigyen szertefoszlottak ama reményeim, hogy többet tudok meg róla annál, hogy Prof. Gerald Robotnik titkos laboratóriumában látott napvilágot, mint a Legtökéletesebb Létforma. Feltűnt viszont az intróban az előzékeny és kedves Black Doom nevű egyén, aki a hét Végzet Kristály visszaszerzése árán megígérte, hogy visszaállítja Shadow emlékezetét és identitástudatát. Mindezek alatt Westopolist mindenféle szörnyek és izék szállják meg, jól lerombolva mindent és terrorizálva a lakosságot. A feladat tehát elméletileg adott: harc a szörnyedvények ellen, közben pedig ügyeskedve gyűjtögetni a hét kristályt és a hagyományos aranygyűrűket. Ez viszont csupán a játék alapjait körvonalazza elnagyolva, mivel az elágazásos játékmenet a 22 pályán, és a 10 lehetséges befejezés valamivel mélyebbet jelent, mint menni, gurulni és harcolni egysíkúan.



A lényeg ugyanis az, hogy egy pályát általában háromféle módon csinálhatunk meg. Az a legegyszerűbb, ha végigmegyünk az elejétől a végéig, amit szakszóval Neutralnak nevezhetünk. Ekkor is kapunk természetesen egy befejezést, de nem használtuk ki a legfontosabb dolgot, a missziókat! És ezen küldetések nem ám csak afféle hagyományos tennivalók, hanem jellemformáló erőként jó és rossz oldalra tagolódnak, hogy a Shadow-t irányító fiatal átérezze döntéseinek súlyát. (Tegyük hozzá, hogy a mai fiatalok többsége GTA-n erősíti erkölcsi alapjait, és az a legfőbb bánata, hogy eme játékban nem lehet a sünnel védtelen járókelőket fa testápolóval (baseball ütő) megnevelni, pénzüket elszedni, és ezek után levizelni.) Küldetéseink gonosz oldala adott, mivel a Black Doom mindent látó szeme követ minket, és hörghurut effektes hangján ellát minket instrukciókkal. A jó oldal viszont mindig változik, és általában a Sonic világ jól ismert alakjaival találkozhatunk a feladatok kapcsán. Rögvest az első pályán például magával a híres Sonic-kal, ki segítségül azt kéri, semmisítsünk meg 45 támadót, vagyis a megszálló Black Arm-s erőit. Black Doom és a szeme persze ennek nem örül, és fel is szólítja Árnyékot gyakran, hogy ne bántalmazza a katonáit. Szerinte inkább a GUN (Guardian Units of Nations, nemzeti védelmi egységek) sorait kéne megritkítanunk, amit meg Sonic nem díjaz. Ez a kettősség persze fennmarad a pályákon, hiszen mint írtam volt, ez az elágazásos továbbjutási metódus lényege.

Ám a furfangos játéktervező bácsik még egy adalékkal szolgálnak arra nézve, hogy a jó és rossz oldal megkülönböztetést nyerjen, és ez a képen fent látható piros és kék mérőcsíkban nyilvánul meg. A piros a rossz oldal, és gonoszkodásunkat jutalmazza, ha GUN egységeket verünk, az ártatlan környezeten vagy épületeken próbálgatjuk Shadow erejét, vörös gázt lélegzünk be, segítünk a Black Arms erőinek vagy Dr. Eggman (igen, itt van ám az őrült tudós is) gépezeteinek, esetleg sötét energiával teli piros energiagócokat érintünk meg. Ellenben a kék értelemszerűen a jó, a hős, vagyis a Hero cselekedeteink jutalmaként telítődik. Ekkor a megszálló erőket vagy Eggman gépeket verünk el, szétverünk Black Arms cuccokat és mérgező növényeket, stb. ha pedig valamelyik mérőt feltornáztuk, akkor a Chaos Blast és Chaos Control nevű szuperságokat kapjuk meg rövid időre, némi sérthetetlenséggel vagy végtelen lőszerrel egyetemben. Én ezeket a szuper akciókat csak atomhalál néven illetem, miközben a Háromszöggel (Xbox-on Y) aktiválva tanúja lehettem az Erinaceus Segaeus rejtett képességeinek. A kétféle missziót és az arany középutat igen könnyen előhívhatjuk, az iránygombok segítségével, amikor is az ezt reprezentáló karakter is megjelenik, néha segítve is minket nehéz utunk során.





Az irányítás többi lehetősége sem oly nehéz. Tudunk ugrálni (lenyomva tartva a gombot nagyobbat ugrunk), ebből támadni célirányosan, gurulni nagy sebességgel, tárgyakat emelhetünk fel és cipelhetünk, és természetesen harcolhatunk is. A harc viszont nem csak a





megasün testi erejére épít, mivel a leütött vagy megsemmisített ellenségektől elszedhetőek a fegyvereik (GUN katonát csak ártalmatlanítani lehet, sőt Shadow bocsit is kér tőlük, a gonosz idegenek viszont likvidálandók), de néha szétvert tereptárgyakban is akadunk valamiféle pusztító eszközre, municióra. Ezen eszközök általában lőfegyverek, pisztolyok, géppisztolyok, rakétavetők, idegen sugárfegyverek, de időnként közelharcra alkalmas dárdákra és kardokra is akadhatunk. Ezek viszont sajnos gusztustalanul belelógnak a tereptárgyakba, átlógnak a falakon, szóval meglehetősen lehangoló velük haladni, ha az ember érzékeny az ilyen apróbb hibákra. Ezenkívül utazhatunk léggömbbel, kétlábú lépegetővel, vagy akár szörnymadárral is, akit először fél percig lőttem, azt gondolván, valamilyen ellenség, és beülhetünk például lövegtornyokba is, amikor Eggman légi flottáját kell leszednünk az égről.

A kezelhetőség és játszhatósági tényezők sajnos nem túl kedvezőek. A legnagyobb bajom az volt, hogy Shadow túl gyors: ha teljesen előretoljuk a joy-t, az azt eredményezi, hogy összevissza gurultam meg rohangásztam vele mindenféle eredmény nélkül, csak a szemeim fájdultak meg a kapkodásban. Persze ha sérülünk, akkor szétszóródnak körben az aranykarikái, és azokat is lehet újra összeszedni. A harc végül is jó, ha a célzott ugrálást nézem, de a fegyverekhez sajnos a target lock, vagyis a célkereszt ellenségen tartása nincs meg, ezért ajánlatos az oldalazó gomb lenyomásával közlekedni kényes helyzetekben, vagy pedig a pörgős-gurulós támadás gombot használni és az irány beállítása után felengedni. Párszor rondán káromkodtam is, pl. Eggman boss harcánál, amikor a hatalmas Egg Breaker ellen próbáltam valamilyen harcmodort kitalálni, de a rohadt négylábú tűpárna nem mindig azt csinálta, amit én szerettem volna. Ámbár ha azt nézzük, akkor a 2D-s Sonic-ok (és általában a 2D ügyességi, platformer vagy jump n' run cuccok) még mindig sokkal jobban kezelhetőek, mint ezek a 3D-be átkényszerített változatok. És ezt nem a retro divat majmolásaként mondom…

Grafikailag sem egy nagy szám szegény







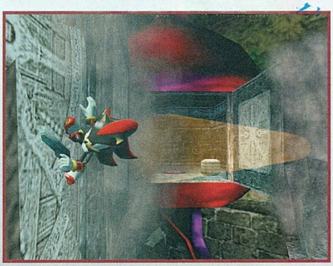
Shadow világa. A pályák szűkek, és abszolút lineárisak. Nagyon kevés az olyan hely, ahol némi választási lehetőségünk is akad a továbbmenetelt illetően. Gyakori az akadozás is, bár nem életveszélyes szinten, de egy ilyen primitív világot kezelő motortól azért nem várná el az ember eme gusztustalanságot. Sőt, néha megálltam valamiért, mire olyan remegő textúra effekteket figyelhettem meg (PS2-n), mint amik a PS1 korszakban voltak megfigyelhetőek a trehány poligonillesztések kezelése miatt. A táj is teljesen közepes színvonalat képvisel, de azért vegyülnek a zárt terek és a nyílt, tágas vidékek, ahol párszor feltűnik a klasszikus loop-forma, ami a Sonic gamék egyik igen jellegzetes építőeleme ugyebár. Sajnos a robbanás, eső vagy éppen tornádó effektek sem elegek arra, hogy felhúzzam a grafikát a jó sávba. Viszont a szavatosság tényleg jó, mivel egyrészt a pályák többségét három irányban is elhagyhatjuk, hogy megleljük a végső igazságokat arra vonatkoztatva, ki is valójában a sötét sündisznó. Viszont minden befejezés más és más igazságot tár fel, amikkel kitörölhetjük, ugyanis ha megvan az összes, akkor a legvégső, extra misszió az, ami felfedi a teljes valóságot. A kétjátékos mód azoknak ajánlott, akik haverjukkal osztott képernyőn kívánnak némi időre menő, karika gyűjtős versenyt lefutni.

Az egész gamét pedig azoknak az egyéneknek javaslom, akik szó nélkül leveszik a polcról mindazt a dobozt, amin a pisze orrú sün vigyorog valamilyen formában. Sőt, ők ezenkívül még speckó Shadow PS2 kontrollert is bezsákmányolhatnak a játék mellé, formás, gömb alakú tartódobozban!

Dzsonic







MARTIN BELESZÓL!

Khm… leírjam? Hmmm… le kéne. A játék minden hibája ellenére… nem jó. Ha azt vesszük alapul… nem jó. Aki ismerte a Megadrive-os… áh, hagyjuk. Próbáljuk elfelejteni, hogy… na jó. Sz*r ez a játék. De a képek… azok nagyon ígéretesek! Nem?

SHADOW THE HEDGEHOG

SEGA

PS2, XBOX, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 — 1-2 Játékos, memóriakártya 8mb (95KB), analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1-2 Játékos, dd 5.1

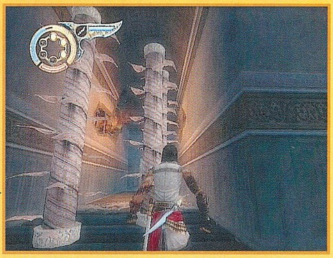
✓ sonic mániáqsok szeretni fogják
× mások tutira nem...

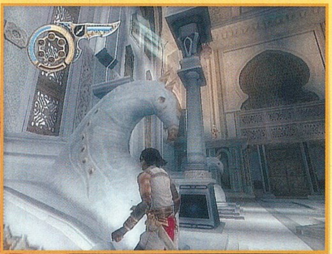
XBOX **PS2**

5 pont











A TRÓNFOSZTOTT

Nem tudom meddig használható még a Playstation 2 – Xbox – Gamecube trióra a „jelenlegi generáció kifejezés", mindenesetre akárhogy is nevezzük összefoglaló néven őket, a lényegen ez nem sokat változtat: ezen hármasra immáron a harmadik *Perzsia Hercege* játék jelenik meg. Rendesen belehúzott ám az UBI Soft: három év, három PoP játék. 2003-ban *Prince of Persia: Sands of Time*, 2004-ben *Prince of Persia: Warriors Within*, 2005-ben **Prince of Perisa: The Two Thrones**. Tegyük hozzá mindhárom game megjelenési dátuma ügyesen – és nem véletlenül – a karácsonyi időszakra esett, a tavalyi évben ráadásul már PSP (*Prince of Persia: Revelations*) és Nintendo DS (*Battles of Prince of Persia*) platformon is tiszteletét tette a Herceg. Bevallom az első két klasszikus 2D-s rész kivételével egyetlen PoP játékkal sem játszottam a sorozatból. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a tesztalannyal való ismerkedésemet megelőzően – s lehet, hogy egyúttal annak vesztére – toltam végig a SCEA God of War című remekművét. Nem kellett volna…

A bevezető animáció által elénk tárt történet szerint (a kifejezetten irritáló szinkronhangú) Perzsia Hercege békésen hajókázik hazafelé, Babilon városába, a fedélzeten Kaileena-val, az Idő Császárnőjével. A város közelébe érve szörnyű látvány fogadja az ifjú (és sajnos már most, a kezdetek kezdetén unszimpatikus karakterű) uraságot, amennyiben a város füstölgő, porig rombolt maradványaiba botlik. A harcok még nem csitultak el, csatazaj lármája üti meg fülét a partok közelébe való befutásakor. Még fel sem eszmélt, de hajóját már támadás érte, a lángoló roncsok közül azonnal menekülnie kell. A parton ébred, aminek vonalát mindenütt a hajójának darabjai borítják. Feltápászkodik, majd azon nyomban a Császárné felkutatására indul, akit meg is talál a sekély vízben… már sietne is a segítségére, de megelőzik: két furcsa páncélos harcos magával viszi a hölgyet. Prince követi őket, s egy idő után rá is bukkan Kaileena élettelen testére… bosszút fogad.

TÚLON TÚL

Természetesen eddigre már rég túlvagyunk az előre letárolt bevezető animáción, s magunk vettük a kezünkbe az irányítást. Bizonyos vagyok benne, hogy semmiféle eltérést nem fognak tapasztalni a korábbi részekhez képest a tapasztalt rajongók, legalábbis az irányítás és a játék felépítése tekintetében, mindenesetre azért tekintsük át, hogy mi mindent tanul meg a Herceg, mire megtalálja a Császárné holttestét és bosszút fogad (PS2 / Xbox sorrendben). Először is a bal analóg karral lehet mozgatni a karaktert, a jobb analóg kar a kamera látószögének a finomhangolására szolgál (lenyomására a kamera beugrik a karakter háta mögé). Az X (A) gomb a bukfencre, emellett a platformok végéről történő elrugaszkodásra, ugrásra szolgál. Az ellenfelek által elszórt – másodlagos – fegyvereket a Kör (B) gombbal vehetjük fel, dobhatjuk el- vagy le, azokat a Háromszöggel (Y) vehetjük használatba. A Négyzet (B) gomb az elsődleges fegyverrel történő támadás, de azt érdemes megjegyezni, hogy számtalan – általam most felsorolásra nem kerülő – támadási kombináció van, melyet a tutorial részleteibe menően elmagyaráz. Blokkolni a többfunkciós R1 (jobb) ravasszal lehet. Az R1 (jobb) ravasz szolgál a tipikus PoP-i falmászásra, ennek a nyomva tartásának az idejére lehet a függőleges falfelületeken rohanni, azokat megmászni. A játékban a korábbi részekből visszakacsintó elem lesz az Időhomok (használata L1 (bal) ravasz), mellyel manipulálható, visszapörgethető, vagy éppen lassítható az idő. A dolog jelentőségét gondolom nem nagyon kell elmagyaráznom. Sok feladat megoldásához elengedhetetlen lesz az R2 ravasszal (fekete gomb) előhívható belső nézet, valamint a madártávlat-nézet (L2 (fehér gomb)), ezek nélkül ugyanis nem minden esetben láthatjuk át azt, hogy mit is kellene pontosan csinálnunk, vagy merre is kellene mennünk.

A támadásoknál két fontos dolgot illik még megjegyezni: egyrészt fontos, hogy van egy speciális gyorstámadás mód, egyfajta kivégzési fajtának is nevezhetnénk őkelmét. Amennyiben közel lopakodunk egy ellenséghez, akkor pillanatnyi időre felvillan a képernyő. Ha pontosan ekkor lenyomjuk a Háromszög (Y) gombot, akkor egy felettébb látványos szuper közeli lassított felvételen láthatjuk, amint a Herceg „kezelésbe veszi" az ellenfelet. A felvétel lejátszása közben bizonyos időnként, két-három alkalommal felvillanó effekt jelzi azt, hogy mikor kell beavatkoznunk a négyzet (X) gomb lenyomásával. Ha ügyesek voltunk, akkor az ellenfél a levesben végzi, ha elrontottuk az ütemet, akkor pedig mi kerülünk szívóágra.

A másik lényeges dolog, amit érdemes megjegyezni, hogy hősünk sötét oldala, Dark Prince ismét jelentős szerephez fog jutni, így őt is irányíthatjuk természetesen. Fegyvere, a láncos korbács ultimate cucc, higgyétek el szem nem marad szárazon az alkalmazása során, legalábbis az ellenfelek köreiben. Ráadásul ez a fegyver nem csak különféle támadások foganatosítására alkalmas, de remekül lehet vele közlekedni a platformok között is, egyfajta Indiana Jones-szerűen (Háromszög (Y) gomb)!

AKROBATAMUTATVÁNYOK

Annak ellenére, hogy a korábbi részekkel nemigen foglalkoztam, azt hallomásból természetesen igen jól tudtam, hogy nagyon eltalált, jól sikerült 3D-s platformjáték-sorozat a PoP. Erről most magam is meggyőződhettem: könnyen elsajátítható, magától értetődő kezelésének és hihetetlen módón átgondoltan felépített pályaszakaszainak köszönhetően rendkívül élvezetes játékot sikerült összehozniuk UBI Softéknak. Mint majom a fán, úgy ugrál kiszögellésről-kiszögellésre a Herceg, gurul, kúszik-mászik, létrákról, falak közt csúszkál hatalmas magasságokból… s mindeközben persze harcol teljes erőbedobással a városát leigázni készülő hadak ellen. A maga nemében tehát egy nagyon jól összerakott játékról van szó… pörgős, soha, egy percre le nem ülő, mindvégig élvezetes.

Vizsgáljuk meg egy kicsit közelebbről a játékot kívülről, már csak azért is, mert főként e téren fedezhetünk fel eltérést az általam tesztelt Playsta-

tion 2 és Xbox verziók között. Hát igen, az első szembetűnő dolog az, hogy a PS2-es verzió színei túlzottan élénkek, döbbenetes erős mértékben narancsban fürdik a paletta. A másik kifejezetten zavaró dolog az X-es verzióhoz képest az, hogy bár konstans az FPS, de bizony konstans mértékben alacsony. Magyarul: mindvégig jól észrevehető az, hogy sokkal gyorsabb a megjelenítés Xbox-on. Gyakorlatilag azt mondhatom, hogy bár mindkét verzió pompás, de a Microsoft-platfomra készült verzió *sokkal szebb*: ha csak a textúrák felbontását vennénk figyelembe, már akkor is toronymagasan vezetne a Dobozos verzió, de az az igazság, hogy ehhez még hozzájön az, hogy a vizuális effektek számukat és kivitelezésüket tekintve is messze elhúznak a PS2-es verziótól. Fájó pont ez számomra, legalábbis azért, mert tudom, hogy mire képes a PS2 (ezért is említettem a *God of Wart*). A zenék és hanghatások szerencsére minkét platformon tökéletesek, ezekre így külön most nem térek ki. Azt mondjuk hozzáteszem, hogy engem – a credits alatt hallható nótától eltekintve – nem ragadtak meg különösebben, de természetesen azt azért nem mondhatom, hogy rosszak lennének.

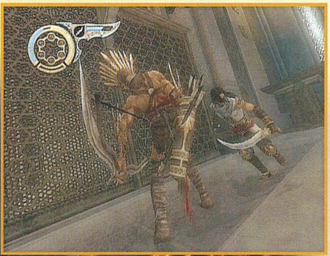
TRÓNFOSZTOTT

Lássuk összességében milyen játék a PoP új epizódja. Zsír! Igen, olyan játék, amire nyugodt szívvel adhat a tesztelő nyolc pontot anélkül, hogy túl-, vagy éppen alulértékelte volna. Öröm vele játszani, mert könnyen elsajátítható az irányítása, pörgős, akciódús, valódi konzolos játék. Bár tisztában vagyok azzal, hogy a The Two Thrones PC platformon is tiszteletét teszi (mint ahogy a régebbi részek is tiszteletüket tették már annak idején), de igazság szerint elképzelni sem tudom azt, hogy valakinek a monitor-billentyűzet-egér trió előtt ugyanakkora élvezetben lehetne része, mint a konzolos dudénak, aki kényelmesen befekszik a TV-konzol duó elé. Nem mintha bármiféle bajom is lenne a PC platformmal (sőt!), de igazából ez egy vérbeli konzolos cucc!

Az általam tesztelt két verzió közötti különbséget mint azt az imént már hosszabban is ecseteltem elsősorban a grafikai nívó közötti szemmel látható eltérésen lehetett észrevenni, így most bármennyire is fáj, de fél pontot le kell húznom a PS2 verzió pontozásánál. A God of War (is) már bizonyította, hogy mire képes ez a vas, ha optimális a kód, a grafika. Ez szerintem még csiszolható lett volna, így azt mondom, hogy akinek mindkét szóban forgó konzolja megvan otthon az inkább a Dobozos verziót tegye magáévá. Ez persze nem azt jelenti, hogy a Playstation 2 tulajdonosok nem fognak ugyanolyan jól szórakozni a játékkal, hiszen még így is egy kifejezetten szép játékról beszélünk, de ez a game X-en az igazi! Kérdés?

[D a e]
suffocation@japan.co.jp













MARTIN BELESZÓL!

Részemről idáig ez a legszórakoztatóbb POP epizód. Tényleg veszélyesen szép, de nem is ez fogott meg benne, hanem inkább a Tenchu utánérzéses settenkedős gyilkolás, ami két okból is szórakoztató: 1 – vajon sikerül-e megcsinálni, 2 – milyen lesz a kivégzés. Kivégzés, igen: a játék eléggé véres, sőt, kifejezetten brutális, Sötét Herceg módban pedig már olyanok vagyunk, mint egy húsdaráló. Az Ubi kb. 20 órás játékidőt ígér. Én simán 8-9 között dobnék rá.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

UBU SOFT

PS2, XBOX, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiválós

PS2 — 1 Játékos, dpl II; memóriakártya 8mb (112KB); analóg irányító (dual shock)

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

XBOX — 1 Játékos, dd 5.1, 9 blokk

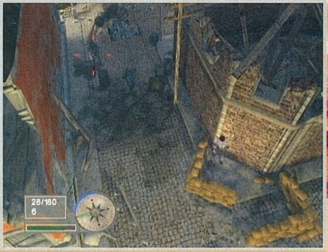
✔ pop-i hagyományok (idő visszapörgetés, platform elemek)
× unszimpatikus karakter, nem egy gow

XBOX	PS2
8 pont	7.5 pont



ELLENSÉGES VONALAK MÖGÖTT







1944. június 6. A normandiai partraszállás, vagyis a „leghosszabb nap", a II. Világháború kulcsfontosságú fordulópontja több filmet és játékot is inspirált már az utóbbi években, és hála a modern technikáknak, és igazi veteránok beszámolóinak, az egyre hitelesebb alkotások végre képesek visszaadni az igazi háború borzalmas érzetét. Persze nem szeretném a (kommunisták által olyannyira hype-olt) klasszikus antifasiszta filmeket lehúzni, hiszen pl. igen nagyra becsülöm a '62-es *Leghosszabb nap*ot, amely annak idején hatalmas filmnek számított, és szinte mindenki szerepelt benne, aki Hollywoodban kicsit is számított. De persze a *Ryan közlegény...*, vagy az *Elit alakulat* már első ránézésre is realisztikusabb képet ad.

Persze a szövetségesek nem csak kompokról érkeztek a D-Day napján a partraszállásnál, hanem egy nagy részüket az ellenséges vonalak mögött dobták ki repülőkből. A szerencsésebbek épségben földet értek ejtőernyőjükkel, a többieket pedig még a levegőben agyonlőtték légvédelmi ágyúkkal.

A **Combat Elite**-ben is egy partraszálló katonát van szerencsénk irányítani, méghozzá az utóbbi változat szerint, tehát már jóval a ellenséges vonalak mögött landolunk, náci katonáktól körülvéve.

A játékot furcsa módon majdnem legfelülről, vagyis inkább izometrikus nézetből láthatjuk, ami leginkább a Baldurs Gate jellegű játékokra jellemző, nem pedig a háborús stuffokra. A célzás teljesen automatikus. Ha az adott irányba tekintve bekerül valaki a képbe, azt rögtön becélozhatom.

A pályákon kulcsfontosságú szerepet kapnak a medikitek és a lőszerek begyűjtése, melyek szerencsére a távoli kameranézet ellenére is jól láthatóak.

A Combat Elite tartalmaz némi RPG elemet is, ami kimerül annyiban, hogy az elején több nemzetiségű katona közül is választhatunk, valamint a pályák után kapott skill pontokkal fejleszthetjük néhány harci tulajdonságunkat.

A küldetéseknél semmilyen különösebb gondolkodtató feladattal nem találkoztam. Általában csak az iránytűt követve haladtam előre a kijelölt helyszín felé, és aprítottam az ellenséget. Néha egy társamat kísértem, akinek testőri kíséretet kellett nyújtanom, vagy TNT-ket kellett elhelyeznem adott helyeken.

A csaták kezdetben erdős mezős terepeken zajlanak, majd később romos utcákra is eltévelygünk...

Sajnos hiába is néz ki így felülről pofásan a játék, ugyanis ebből a kamera nézetből ez nem nagy kunszt, hiszen így szinte mindegyik játék jól nézne ki. Az átvezető bejátszásoknál gyakran bezoomol a kamera, és akkor egyébként is látszik, hogy minden helyszín vacak makettek érzését kelti, gondolok itt a papírfákra, kidolgozatlan terepekre, valamint élettelen csaknem PS grafikájú bábukatonákra. Persze tagadhatatlanul stílusos a játék megjelenítése, így nem szeretném túlságosan kritizálni. Nagy különbség nincsen a két változat között, amíg PS2-n világosabb a kép és néha akadozott a grafika, addig X-en pedig finomabbak az élek.

A hangeffektek rendben vannak, és a zenék is szép változatosak, néha szomorkásak, néha hősiesek,

A szinkronhangok viszont hagynak kívánnivalót maguk után. Pozitívum persze, hogy a nácik nem angolul, hanem németül szólalnak meg, de leginkább egy mesemondó bácsira emlékeztetnek, nem pedig kőkemény gonosz parancsnokokra.

Kicsit furcsa irányítást adtak egy ilyen háborús játékhoz, de meg lehet szokni. Viszont hála a rövid látótávolságnak, behatároltnak érezzük magunkat, a tűzharcoknál pedig a játék automatikus célzó rendszerére vagyunk utalva, ami nem egyszer fennakadáshoz vezetett a közelharcoknál, és a nagyobb tömegeknél harcoknál. Habár kezdetben még nem túl nehéz a játék, később nagyon is előtérbe kerülnek a játszhatósági problémák. Gyakran csak monoton módon megyünk előre, sorra öljük a katonákat, és folyamatosan gyógyítunk, plusz gyűjtjük a medikiteket, majd röviddel a cél előtt meghalunk, mert checkpoint az persze nincs a pályákon. Gyakran nem is látom, kik lőnek rám, és csak akkor tüzelhetek vissza, ha már rákerültek a képernyőre.

Érdekes amúgy, hogy a páncélökölnél csak belső nézetből lehet célozni, nyilván azért, hogy ne néhány méterről lőjek rá a tankra.

Külön probléma, hogy az utak és az ösvények gyakran lehatároltak, és így nem minden esetben egyértelmű, hogy merre kell mennünk, hiába megyünk pont a célpont irányába. Néha simán át lehet vágni a bozótoson, néha pedig nem enged tovább a játék egy akadálymentes úton sem, mert nem az a kijelölt útvonal.

A pályákat, amennyiben túltesszük magunkat a játszhatóságbeli problémákon, elég rövid időn belül végigjátszhatjuk, és még szerencse, hogy 50 küldetés áll a rendelkezésünkre, mert az szinte biztos, hogy nem állunk neki újra a játéknak, maximum kooperatív módban egy barátunkkal.

A Combat Elite legfőbb hibája mindenképpen a témaválasztás és a stílus társítása, pontosabban az ehhez a II. Világháborús témához társított izometrikus kameranézet. Egy fantasy hack'n slash játéknál ez nagyszerűen passzol, de egy lövöldözős háborús játéknál, főleg konzolon, háááát... nem az igazi. Max a Commandos-nál lehet elképzelni, de ott ugyebár számos logikai feladvánnyal is találkozhatunk, és ott van is értelme annak a kameranézetnek, minek után az a sorozat stratégiai jellegű. A Combat Elite-nél azonban a semmi ilyesmit nem tapasztaltam. Bármelyik katonás FPS tartalmaz legalább annyi stratégiai elemet, mint ez a játék, így gyakorlatilag semmi komolyabb magyarázat nincsen az izometrikus nézetre. Az akció ettől csak gyerekessé válik, semmi háborús feelinget nem kölcsönöz a stuff. Így hiába is tűnik részben igényesnek a Combat Elite, az egész próbálkozás elvérzik a közepes játékélménynél.

Krisz

rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Olyan ez a játék, mint egy időutazása Playstation 1 világába. Nem egy szemét, de marhára nem értem mit keres itt... mint amikor a C64 végjátékában egyre több garázsfejlesztést kaptunk.

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

SOUTHPEAK INT. / BATTLEBORNE

PS2, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes
PS2	1-2 Játékos memóriakártya 8mb 169KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos

✔ II. világháborús téma, kooperatív mód
× furcsa stílus, játszhatósági problémák

XBOX PS2

4 pont



THE SPACEADVENTURE BEGINS

Képzeljetek el egy társasjátékot, melyben csak a képzelet szabhat határt, és minden kalandunk valóságos élmény. Nem hagyhatjuk abba, és nem tehetjük félre, ha megunjuk. Ha egyszer belekezdünk, muszáj végigjátszani, és túlélni a játék nyújtotta veszélyeket. Aki látta anno a Jumanjit, tudja miről beszélek, aki meg nem, hát ő egy nagyon hangulatos fantasy-kalandot hagyott ki, de még mindig nem késő pótolnia. A film alkotóinak legújabb alkotása, a **Zathura** is hasonló vizeken evez, de semmiképpen sem nevezném direkt folytatásnak, hiszen a két történet teljesen különbözik egymástól, és amíg a Jumanji játékosait az őserdő borzalmai rémisztgették, addig a Zathura egy fantasztikus, ám egyben rendkívül veszélyesnek is bizonyuló űrutazásra invitálja a főhősöket.

Készen állsz az utazásra? Mert én igen, bár valamilyen fura oknál fogva a film magyar premierje egészen februárig fog tolódni, de a Zathura előzetesét már jó egy hónapja lehet látni a mozikban.

Az ilyen filmes játékoknál mindig felmerül a kérdés, hogy tartalmaz-e a stuff jellegzetesen ötletes megoldásokat, vagy csak marad a szokásos csihi-puhi a moziból ismert helyszíneken? Nos, habár a filmtől eltekintve a játék maga csak egy középszerű alkotás, azért én mégis elégedett vagyok vele, és a stílusválasztás is nagyon jól sikerült. Már ott kiérdemelt nálam egy jó pontot a Zathura, hogy rendszeres szokástól eltérve nem filmes átvezetőket ültettek a pályák közé, hanem minden jelenet a játék meseszerű in-game grafikájával lett animálva.

A történet szerint Danny és bátyja otthon unatkoznak, és egymást marják, majd miután Walter

bezárja az öccsét a pincébe, a kis Danny egy fura társasjátékra lel. Zathura, hmmm, egy fantasztikus űrutazás, telis-tele izgalmas kalandokkal. Walter persze nincsen elragadtatva a játéktól, de Danny ragaszkodik a kipróbálásához. A kaland elkezdődik, mire a játék kiad egy kártyát: „meteorzápor”. Nem sokkal ezután kis meteortörmelékek söpörnek végig a házon, így a testvérpárnak a kandallóba kell menekülnie. A meteorzápor elcsendesedésével Danny az ajtóhoz sétál, majd azt kinyitva ámulva figyeli a kilátást. Az egész ház az űrben lebeg...

A játék során a társasjáték különböző kihívásainak kell megfelelni, pontosabban túlélni őket, így számos űrbéli helyszínre fogunk vetődni, még ha ezek legtöbbje alig különbözik is egymástól.

A Zathura stílusra elsősorban platformer, méghozzá legalább annyira lövölde, mint ügyességi ugrabugra. A két főszereplő, Danny és Walter természetesen szokás szerint különböznek némiképpen egymástól képességekben, ám ez kimerül annyiban, hogy míg Walter erősebb, addig Walter cselesebb, vagyis nagy különbség nincsen köztük. A harmadik főszereplő, az először a testvérpár életére törő meghibásodott robot, melyet miután átprogramoznak, később hűséges segítőtársnak bizonyul. Vele leginkább látványosabb robot- és egyéb alien-csatákban vehetünk részt.

A Zathura meseszerű grafikája jó illeszkedik a témához, ám a középszerű megjelenítés az űrbázis szürkébb folyosóin nem tett rám túl nagy benyomást. Kicsit olyan Ratchetes stílusú, csak jóval silányabb kivitelben. De a ház, valamint a többi űrbéli helyszín, pl. hatalmas a lávabarlang már elnyerte a tetszésemet.

Maga a menürendszer is nagyon szép meseszerű kialakítású, és ha már itt tartunk, had említsem meg az Extras-t is, ahol valamivel a pályák közepe előtt legnagyobb örömömre megnyílt (többek között) a mozifilm eredeti előzetese is.

Előfordulnak persze kisebb grafikai (pl. átfedési) hibák is, de nem számottevő mértékben.

Az irányításnál és találtam néhány problémás kivetnivalót, talán kezdjük azzal, hogy sem az X, sem pedig az Y tengelyű kameraforgatást nem lehet invertálni, márpedig nekem pont az aktuális beállítás nem jött be. A karakterek mozgása (reagálása az irányítóra) nem eléggé dinamikus, több ellenfél esetén kicsit kaotikus és nehezen használható a célbefogó használata, plusz még vannak kisebb hibák, ám mégis jól játszható a stuff. Még a főellenségek is többnyire első nekifutásra legyűrhetőek.

A hangeffektek ugyan teljesen átlagos színvonalon futnak, viszont a játék (és gondolom részben a mozi) zenéje tipikusan gyerekkori meseszerű kalandos scifi filmjeimre emlékeztetnek, mint pl. a *Howard kacsa*, az *Utolsó csillagvadász*, vagy a *Vissza a jövőbe* trilógia. Szóval nagyon bejött nekem, és még az unalmasabb pályákat is szabályszerűen életre keltette.

Sajnos a játék nem bizonyult igazán hosszúnak, amiről nem a pályák száma tehet, hiszen 26 küldetés nem hangzik rosszul, ám a játék harmadától, vagy legkésőbb a felétől már annyira rákapunk a játékmenet ízére, hogy alig 10-20, vagy max. 30 perc alatt letudnunk egy pályát. Ráadásul abszolút nem fekszi meg a gyomrunkat, így akár max. két huzamban, mondjuk két este alatt végig is játszhatjuk, de legalább visszajöhetünk később is bármelyik megnyitott pályára.

A film magyar premierje előtt igazából senkinek sem tudnám makulátlan lelkiismerettel ajánlani a játékot, ám valami azt súgja nekem, hogy február után sok kissrácnak / kislánynak fog boldog órákat szerezni, legalábbis akikre nagy hatással lesz a film. Fordítva legalábbis működött a dolog, ugyanis a játékot letesztelve én már kíváncsian várom magát a filmet is.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu







MARTIN BELESZÓL!

Ebben a hónapban ez volt az a játék, melynek megtekintését szabotáltam. Elég volt nekem a Harry Potter game egy életre. Erre majd elviszem a fiamat a moziba.

ZATHURA

2K GAMES / HIGH VOLTTAGE SOFT.

PS2, X, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 – 1 Játékos, dpl II
memóriakártya 8mb (38KB)
analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1 Játékos, dd 5.1

✔ meseszerű jól játszható űrkaland gyerekeknek
× középszerű, kisebb irányítási problémák, rövid

XBOX **PS2**

5 pont

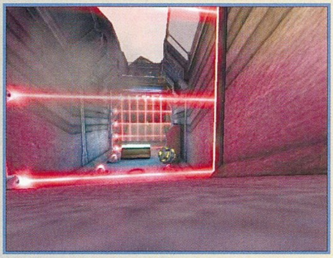
CSAK KEMÉNYEN, BABY!

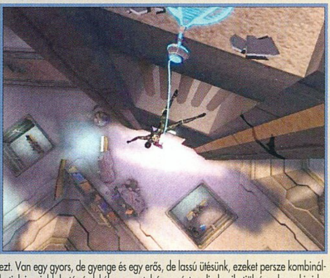














Valamikor régebben kifejtettem már a véleményemet a női hősöket felvonultató játékról, és arról, hogy várom már azt a verziót, aminek a címe talán az lehetne, hogy „The Super Kitchen Woman", és a feladatok olyasmik lennének, hogy ingek kimosása időre, vacsorakészítés, porszívózás, és harc a kinyithatatlan uborkakonzervvel. Na jó, nem vagyok egy elnyomó soviniszta állat, de ezek a szupercsajok pont a nőiességet ölik ki a legjobban. Persze, sok fajtársamnak bejönnek ezek a dominátorok, de én a szelíd és kedves lányokat kedvelem, nem pedig az olyanokat, akik egy rossz szóért cserébe beledugják a fegyverük csövét az szájamba. Na mindegy, mert ettől függetlenül jót játszottam a tombréderekkel, megnéztem a két killbillt, és alapvetően kellemesen szórakoztam a csárli angyalain is. Most pedig íme eljövend az aktuális női überlény, akit ugyan ismerhetünk MTV-n futó rajzfilmjeiből, de mozifilmként és árukapcsolásként eme játékban még csak most találkozhatunk vele először.

A film története 2011 után játszódik, mert ekkor pusztult ki a föld lakossága olyan szinten, hogy csupán ötmillió ember maradt meg. Ők egy központi városban, Bregnában éldegélnek, látszólag idilli és utópisztikus körülmények között. Persze ez csak a felszíni cukormáz, ami alatt a város vezetése és egy velük szemben álló szervezet, a Monicans feszül egymásnak. A baj akkor kezdődik igazán, amikor elkezdenek eltünedezni a városlakók, és a fő ügynök, Aeon olyan dologra bukkan egy városi tisztviselő likvidálása közben, ami alapjaiban rendítheti meg a szép új világot. A címszereplőt az aktuálisan előtérbe tolt és mesterségesen agyonajnározott Charlize Theron alakítja, akit pl. az *Olasz meló*ban láthattunk, Stella szerepében. Ám van egy érdekesebb szereplő is, Trevor Goodchild alakjában, aki a vezért játssza és fura szálak fűzik a csajhoz. Ő ugyanis a magyar származású Marton Csokas, és többek között ő volt Celeborn *A Gyűrűk Ura – A Király Visszatér*ben, meg a kettes Star Warsban is feltűnt, mint egy Geonosian.

Na, ennyi kitérő után forduljunk végre vissza az aktuális játék analízisére. Az igényes intro nem hagy kétséget afelől, hogy a nő tényleg abszolút legyőzhetetlen, elpusztíthatatlan, fáradhatatlan, meg ilyesmi. Na, meg afelől sem, hogy az ilyen grafikára várnunk kell a PS3 megjelenéséig, mert a főmenüben ácsorgó fakó, kisfelbontású és recés élű csaj ráébreszt a valóságra. Még kotorásztam egy kicsit az Options-ben (ami Martin szerint felesleges, de én szeretem bekapcsolni a szélesvásznú képet, ha van erre mód), majd nyomtam egy strart gémet felkészülve a legrosszabbakra (ez a túlélő stratégiám, mert ettől általában jobb jön).

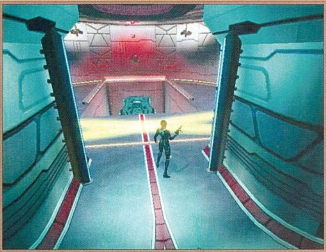
Jött is az első pálya, ami egy divatbemutató helyszíne volt, ahonnan ügynöknőm észrevétlenül be tudott hatolni Goodchildék komplexumába. Szép, színes fények, kivetítők, amiken látszik a kamera aktuális képe, sok ember a kifutó mellett, látványos fénypászmák – plusz a PS2 verzióban rengeteg apró belassulás és rece… Hát igen, a Sony verhetetlen a videó áramkörökben, és a PS2 képe tényleg a legszebb, legtisztább, viszont jobban tette, hogy a következő PS-ben az NVidia tervezi a grafikus alrendszert, mert abban még van mit tanulniuk. Na, de haladjunk – mondom a csajnak is, aki illegeti magát párszor a poligon embereknek, akik éljenzéssel reagálnak a bájaira és a ruhájára, amit egyébként missziók előtt lecserélhetünk a tíz megnyerhető ruhafeleség valamelyikére. Az első pálya szokás szerint a betanítgatás, mozgás meg kamerakezelés megszokására hivatott, de általában mindenhol kapunk tippeket a továbbjutáshoz, ahol ezt a gyártó szükségesnek találta. Hősünk tud ugrálni (ez mondjuk nem újdonság), akadályokon átvetődni magától, illetve előttük lenyomva az ugrás gombot igen nagy távolságokra elrepülni, falakon futni (de ismerős mozgás, biztosan a Zeldából lopták), innen ugrani, rudakon közlekedni szintén ugrással kombinálva, lyukakon átgurulni (mozgás közben, mert amúgy csak pajzsozik), és kampózni. Ez a kampózás olyan dolog, amin a lány le tud ereszkedni igen nagy mélységekbe, illetve fel tud jutni magasabban fekvő helyekre, de csak a kijelölt helyeken, ahol a program ki is írja ezt. Van egy gyors, de gyenge és egy erős, de lassú ütésünk, ezeket persze kombinálhatjuk is a jobb hatás érdekében, az utolsó csapást pedig bevihetjük úgy, hogy kis ideig lenyomva tartjuk gombunkat az erő növeléshez. Ha az ellenségünk már félholt, és az életerő kijelzője pirosba csapott át, akkor a végső találat bevitele előtt lenyomva és tartva a különböző gombokat még speckó dolgokat is tehetünk vele. Eldobhatjuk, életerőt nyerhetünk belőle nyak- és gerinctördelés által, valamint stílust tanulhatunk és pókbombát telepíthetünk a szerencsétlenre. További akrobatikus elhalálozásokat produkálhatunk falon futva, akadályon átlendülve, valaminek a peremén lógva nagy magasságban ha a delikvens pont felettünk van, szóval tényleg eleget és sokféleképpen akciózgathat az, aki ilyesmire vágyik.

Ám a nagy akciózások közepette feltűnt, hogy valahogy ismerősek a mozgások, a harci mozdulatok, a csaj járása, a környezet színvilága és modellezése, meg úgy az egész stuff. Szerencsére paranoid elképzeléseim beigazolódtak, amikor megnéztem a gyártót és beugrott a BloodRayne 2 – megvilágosodtam, hogy a játék ennek a motorját használja. Azért igazán finomíthatták volna egy kicsit, bár tuti, hogy anyagilag így









jöttek ki a legjobban. Na mindegy, ez nem oszt és nem szoroz a játék megítélésekor semmit. A harcolgatáshoz még csak annyit jegyeznék meg, hogy ugyan vannak fegyvereink, de ezek eléggé lőszer pocsékolóak kis hatásfokkal, így a közelharc technikák gyakorlására vagyunk kényszerítve leginkább. A legjobban fellelhető lőszerünkből nem is érdemes pazarolni emberre, olyan sok kell a biztos halálhoz, miközben társai a közelünkbe jutva elkezdik a felelősségre vonást. Leginkább akkor használtam, ha távoli célpontot kellett likvidálni, vagy őrdroid felrobbantása volt a cél. A brutálisabb lövedék már robbanós elegy, de ritka is. Ilyen Magma tárakat ügyesen le is tudunk gyártani magunknak, ha kis fekete golyókat rugdosunk és terelgetünk bele ilyen nagy csövekből álló gépezetekbe, de sajnos csupán egy golyóbist tudunk átalakitani egyszerre. A legnagyobb baj talán ebben az egész csatározásban az, hogy nincs célrögzítés, vagyis általában a legközelebb álló delikvens lesz a célpont, vagy aki közelebb van a fegyverünk csövéhez. Van a lövöldözésnek még egy speciális fajtája is, ami tutira a filmből került át, mert alig használatos. Ilyenkor Aeon a zsinegén ereszkedik le és közben lő mint állat, a népek meg csak úgy hullanak körülötte. Ellenfeleink általában a rendfenntartó katonákból kerülnek ki, ám ezek között van a mezei rendőrön kívül pajzsos verzió is, szétverhető vagy lövöldözhető védelemmel, később masszívabb energiamező mögé bújva, sőt olyan is, aki valami hülye gépezetet húzott a nyakára és ezzel jön ellenünk.

A harcok és az ügyességi részek hamar megtanulhatóak és kellemesen használhatóak lettek. Párszor ugyan meghal az ember, mert mondjuk elkapja pár lebegő őrdroid és 3-4 katona egyszerre, de ennyi azért kell, hogy ne csak végigsuhanjunk a történeten mindenféle erőlködés nélkül. Nem tudom, hogy a filmben is van-e, de gyakran rugdoshatunk kisebb tárgyakat akár harc gyanánt is, bár egyszer az elején egy ilyen visszapattanva valahonnan jól fejbenyomott, szóval vigyázzunk a pattogós dolgokkal. Ó és igen, azokkal a nagy gömbökkel is, amibe Aeon is bele tud bújni, hogy ilyen módon tegyen meg nagyobb távolságokat, jusson át energia kapukon, és gázoljon át az őrökön a turbót bekapcsolva. Ez érdekes találmány, de nem tudom, hogy eleve szállításra lettek kitalálva, vagy pedig csak a lány használja ilyesmire. Mindenesetre remélem nem evett, mielőtt belemászott, mert elég egy hosszú út egy ilyen mókusgömbben forogva, és a kajája ott jön ki, ahol bement. Gömb formából akad még egy, ez viszont egy kis droidféleség, a segítségével kinyithatunk ajtókat, átvehetjük az irányítást a kamerás automata őrgépfegyverek felett, és nem utolsó sorban modifikálhatjuk egy feladat gyanánt a város lakosainak agyát kimosni hivatott hatalmas propaganda kijelzők képeit (Trevor Goodchild monnyon' le!). A kis golyszlit általában nekünk kell elgurítanunk a megfelelő helyre, természetesen időre, miközben mondjuk laviroznunk kell vele a nagyobb gömbök között, átugrálni lézersorompókon, vagy kerülgetni a védelmi fegyverek lövéseit.

MARTIN BELESZÓL!

Kifejezetten idegesítenek az ilyen típusú filmek és a belőlük készült játékok. Nem bírom az egyszínű, kamu hi-tech, plasztik folyosókat, és a macskanő jelmezbe szuszakolt D kategóriás színésznőcskéket, akinek egyetlen erősségük, ha több órás kemény melóval bájosra sikerül sminkelni őket (mert testük az nincs szegényeknek), hogy aztán halomra verjenek egy csomó kemény katonát. Én nem fárasztanám magam egy ilyen játékkal.



Szerintem nagy szerencse, hogy a BloodRayne készítőihez került a licenc, ugyanis nem valami idióta, egysíkú vackot csináltak belőle, hanem egy olyan játékot, ami akár a filmes vagy animációs előélet nélkül is élvezhető a Bloodrayne 2 szintjén simán. Arányosan van benne a harc és az ügyességi részek, nem lett játszhatatlanul nehéz vagy szégyenletesen könnyű, szóval minden a helyén van, ami a játszhatóságot és szavatosságot illeti. Nagy baj viszont, hogy nem fejlesztették jobban a grafikai részt! A legnagyobb gond vele sajnos a berángatás, ami nem is a sok poligon vagy effekt miatt lassul be néha, hanem valami más miatt. Talán ha sok az ember a képen, az terheli meg, mert pl. az első pályán a kifutón folyamatosan akadozott, míg a városban egy magas helyen simán körbenézhettem, láttam a lent mászkáló embereket, járműveket, távoli házakat, és simábban futott a játék. Xbox-on talán valamivel kevésbé akadozott, de a mostani multitesztek alanyai annyira nem térnek el egymástól, hogy ez miatt külön értékelőt írjak nekik.

Én azt mondom, hogy próbáld ki, kérd kölcsön, nézd meg a filmet, mert lehet, hogy bejövős lesz a dolog. Értékelésem szerint a fluxus a középkategória tetejét eléri, bár vannak hülyeségei, amik nélkül tisztább, szárazabb és jobb érzés lenne vele játszani. Itt van például az őrök rongybaba fizikája, ami inkább parafizika, mivel a hullájuk néha a korlátba diffundálva lebegett, vagy egyéb anomáliát művelt. A színek sem túl jók, jobban összeválogathatták volna az árnyalatokat. A helyszínek mondjuk nem túl változatosak, de hát a játék egy zárt városban játszódik, ne feledjük (azért zöld vegetációban is kavarhatunk, óriás húsevő növények társaságában). Összesen hét epizódot mászkálhatunk végig, ám ezek szerencsére elég hosszúak. Nézegessétek a képeket szépen, én meg elköszönök, és elkezdem írni az Incredibles cikkemet.

Dzsaeon Fluxus

AEON FLUX

MAJESCO

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 — 1 Játékos, memóriakártya 8mb (160KB), analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1 Játékos, dd 5.1

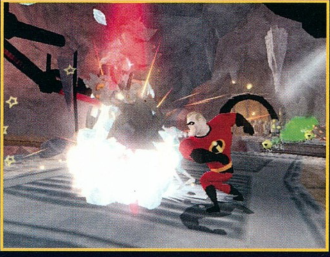
✔ kellemes kis játék, bloodrayne alapokon
× azért nem szabad tőle túl sokat várni...

XBOX	PS2
7 pont	

EGY DARAB HIHET NINCS BENNÜK: MÉG MINDIG HIHETETLENEK!

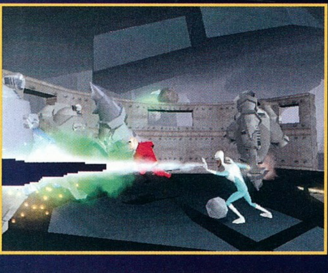
THE INCREDIBLES
RISE OF THE UNDERMINER











A Hihetetlen család visszatért! Nagyon remélem, hogy ez most több és jobb lesz, mint az első volt, mert az a game sajnos tipikusan a vérszegény kategória jeles képviselője volt. Úgy néz ki, hogy a 3D animációs filmek is elkezdtek „színvonaltalankodni”, aminek élő példája az az új „harci galambos” történet. Nem baj, reménykedve várom a Jégkorszak kettőt, addig pedig nézegetem eme játékban a jó kis spoiler képsorokat.

A család legújabb története egy fúrási és világmegsemmisítési komplexusban szenvedő fickóról szól, akit természetesen meg kell állítani mindenáron, különben annyi a Földnek. Ez az első pályán már kiderül, ahol a családfő és az első filmben méltatlanul hanyagolt Frozone erednek a vakondforma ellenség után. Frozone ugyebár a jég és hideg mestere, tud fagyasztani meg ilyesmiket csinálni, mint az közismert. És bár a játék kezdetén Mr. Incredible hazaküldi rokonait, megnyugtatásként közlöm, hogy később irányíthatjuk azért őket a játékban. A képességek is maradtak a régiek. A családfő az erejéről híres, a neje a szuper nyúlós testéről, a lányuk láthatatlanná tud válni, a fiú pedig igen gyors haladásra képes horizontális irányban.

Na, de térjünk vissza a két fickóhoz. A legjobb dolog az bennük, hogy egymást segítve haladnak előre a kalandok nem túl mély sűrűjében. Ez nem csak a kétjátékos módban működik, ahol értelemszerűen a másik kontrollert szorongató pláјer terelgeti mondjuk Frozone-t, hanem ha egyedül vagyunk, akkor is lehetőségünk van átkapcsolni a másik szuperhősre bármikor, ha az éppen nem tölti a földön kényszerpihenőjét, mert mondjuk leütötték róla a gaz robotok az összes életerőt. Sőt, nem csak kapcsolgatni lehet a szereplők között, hanem a gépi hősnek még limitált parancsokat is kiadhatunk, hasonlóan a kommandós harcias háborúsos csapatos gamékhoz! Sajnos csak háromféle lehetőséggel rendelkezünk. Az első a „stop”, amivel a fickó ott marad, ahol van, és imigyen nem esik áldozatul a mesterséges stupiditásának. A második a „join”, vagyis csatlakozik hozzánk újra. A harmadik pedig az agresszív nyomulás, ami ha szerencsénk van, akkor azt eredményezi, hogy társunk aktívabban támadja a robotokat és egyéb monsztereket. Sajnos, nálam nem nagyon erőltette meg magát a csapattag, bár igen hevesen nyomkodtam eme gombot. Pedig Frozone igen hasznos tevékenységet folytat azáltal, hogy képes megfagyasztani egy időre ellenségeinket, kik ily módon nem támadnak és könnyebben szanaszét ütlegelhetőek. Emellett a robotok által ránk dobált takonygombócokat (vagy miket) is hógolyóvá változtatja, ezzel alapanyagot biztosítva Csodálatos úr hajigálási tudományához. Sőt, még jéghidat is képes építeni ügyesen, ami pedig a továbbjutást teszi lehetővé egyes helyzetekben. A dobálás, amit említettem, viszont nem csak a fagyasztott orrnyálkahártya váladékban merül ki, hanem megdermesztett robotok és egyéb, kisebb tereptárgyak is használhatóak lövedékként. Néha ez kötelező jellegű, példának okáért azokon a süllyedős platformokon, amiket a kapcsolójuk megdobálásával lehet előcsalogatni ráugrálásos továbbhaladás céljára. Szerencsére a célzás automatikus, nem kell szerencsétlenkedni, míg nagy nehezen eltaláljuk az irányt.

A kezelés elég egyszerű, van kétféle támadás, a speckó képességnek egy gomb, és atomhalál. De variálhatunk is, pl. Hihetetlen ugrás közben a földre csaphat, Frozone pedig maga alá csinál (havat), és azon jégdeszkázik át hosszabb távolságokat. De ez még nem minden! A képességek és tulajdonságok ugyanis fejleszthetőek! Sajnos nem lehet level 15-ös harcosokat faragni, ugyanis csupán két plusz pontocskával növelhető az életerő, a harci képességek, a speckó és az elsüthető mega atomhalálok száma. Cserébe viszont kapunk opcionális feladatokat is, mint pl. legyen meg a maximális sebzésünk, vagy leütés nélkül ússzuk meg az aktuális szintet.

A pályák változatossága kissé visszafogott, de mivel úgyis gyerekeknek készült a game, nem lesz feltűnő. Az ellenségek mesterséges intelligenciáját is a kisebbekhez szabták, bár néha győz a túlerő, ám szerencsés esetben ekkor is csupán meg kell várni, míg a kifáradt szuperhős magához tér – aminek idejét egy számláló jelzi. Ez ügyben ügyeskedhetünk is, mivel a robotok pl. hajlamosak egymást is ütni, miközben próbálnak elkapni minket, imigyen sok munkát megspórolva nekünk. A jó taktika az első pályákon a fagyasztás majd az ütlegelés, bár vannak olyan szerkezetek is, amik védőpajzsot képeznek, és csak akkor támadhatóak, amikor ezt lekapcsolják (hogy támadni tudjanak). Az ügyességi részek sem oly nehezek, bár mikor a csajjal kell láthatatlan formában ténykedni, jól jönne valamivel hosszabb eltűnési idő. Az animáció sima és folyamatos, sőt, a jobb joy-ra tett kitérő vetődések teljesen jó mozgáselmosást kaptak Incredible esetén (Frozone csak csúszkál). A grafika teljesen jó, nagyfelbontáson fut, nem recéz, nem rángat (ez mondjuk a PS2-n jelent hozzáértő programozást főleg), egyszóval minden adott egy kellemes filmfeldolgozáshoz. Már csak tényleg abban reménykedek, hogy maga a film is jó lesz…

Mr. Dzsoncredible

MARTIN BELESZÓL!

A két játékos váltogatásának lehetősége gondolom megtornáztatja majd az animációs film kedvelő játékos gyerekek agyát – miután agyonvertek két bérnőt, és kiraboltak három boltot a GTA-ban…

THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER

THQ

PS2, XBOX, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-2 Játékos memóriakártya 8mb (75KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos, dd 5.1

✔ jól kezelhető és kinéző adaptáció
× a korhatárt nézve nincs különös hibája

XBOX PS2

6.5 pont



BOLDOG 25. SZÜLINAPOT!

PAC-MAN WORLD 3

A '80-as évek nagy játéktermi sikercíme a 25. születésnapját ünnepelheti. Szinte nincs ember a földön, ami ne hallott volna valaha is Pac-Manről, és habár én nem voltam benne annyira ebben a játéktermi őrületben anno, azért persze nekem sem kerülte el a figyelmemet. Furcsa módon én mégis inkább DC-n kerültem komolyabb közelségbe a kis főhőssel, méghozzá a Pac-Man World című '99-es játékban. Véleményem szerint nagyszerűen ötvözte a 2D-s és 3D-s megjelenítés előnyeit, így nem fosztották meg teljesen játékosokat attól a játékmeneti feelingtől, amiről a Pac-Man mindig is híres volt, de mégis képesek voltak újat nyújtani. No, meg nem felejtem el soha azt a C64 jellegű király háttérdallamot sem, ami egyszerűen tökéletesen passzolt a játékhoz, így a Pacman World mindig is kedvenc DC-s címeim egyike marad... Éppen ezért kifejezetten örültem is a játéknak, már csak azért is, mert amikor Martin felhívott, a telefonban először Batmant értettem Pac-Man helyett :), és hát valljuk be, az utóbbi idők Batman játékai nem váltották be túlságosan a hozzá fűzött reményeket. **(Miiii, hogy én beszédhibás vagyok? Martin :)**

A korongot behelyezve először végigböngésztem a menürendszert, de a szegényes kínálatra való tekintettel gyorsan egy új játékot kezdtem. A bevezető kisfilmet végignézve többször is elmosolyogtam magamban :), mert nagyon szeretem az ilyen aranyos kis játékokat.

Pac-Manéknál áll a bál, hiszen a főhős 25. születésnapját ünnepli a család, vagyis Mr. és Mrs. Pac-Man, valamint a kis Junior. A finom gyümikkel megpakolt torta rendkívül gusztának tűnik, de beleharapni már nem tud az ünnepelt, mert egyszer csak egy fa tetején találja magát, majd egy szélkakason lóg, közben pedig próbálja nyugtatni a családot, hogy uralja a helyzetet, de nem tűnik túl őszintének. :) Végül egy másik világba teleportálódik. Kiderül, hogy Pac-Man egy jó barátja, Orson a hunyó. Az utazás oka pedig igen komoly, ugyanis a géniusz Erwin el akarja árasztani a világot gonosz szellemekkel és szörnyekkel, így Pac-Man feladata lesz, hogy megállítsa őt...

A game maga sajnos csak egy szimpla platformjáték lett, melynek már nem sok köze van az igazi Pac-Manhez. A teljes három dimenziós megjelenítés semmiképpen sem tett jót a témának, ugyanis leszámítva a nagyobb pontszám elérését, gyakorlatilag semmilyen komolyabb késztetést nem érzünk rá, hogy a peremeken ugrálva begyűjtsük az összes sárga kis bogyócskát és gyümölcsöt. A középszerűen megrajzolt pályák nagy része nagyon hasonlít egymásra felépítésben. Szűkebb kis völgyekben ugrálgatunk a sziklákon, hidakon, és az egyéb (többnyire) szürreális világokban. A kis sárga bogyócskák gyűjtése mellett komolyabb hangsúlyt fektettek a harcokra is különböző bugyuta szörnyek ellen. Akadnak ugyan olyan elemek is a játékban, amik még az eredeti Pac-Manre emlékeztetnek, gondolok itt pl. a sárga nagy gömbre, melynek elfogyasztása esetén sebezhetővé válnak a szellemek, de ez így már akkor sem igazi Pac-Man.

Mint platform játék azonban mindenképpen jópofa. Kezdetben kissé egyhangú ugyan, amiről nagyrészt a sokszor igen altató jellegű zene is tehet, ám később lendületesebbé és nehezebbé válik. Sok-sok power-uppal találkozhatunk, és előtérbe kerülnek a kétszemélyes logikai feladványok is, melyekben Pinky lesz segítségünkre, aki képes a láthatatlan platformokra is átsiklani, majd a begyűjtött energiaegység segítségével megszilárdítani azokat Pac-Man számára.

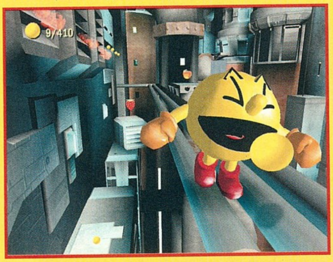
A játékban amúgy igen nagy különlegesség, hogy Pac-Man végre először meg is szólal, ugyanis erre ezelőtt még nem volt példa. A főhős hangját Martin T. Sherman kölcsönzi, akit többek között a *Batman kezdődik*ben is halhattunk már.

A múzeum részleget külön a figyelmetekbe ajánlanám, hiszen több érdekes extrával is kecsegtet. Először is Martin legnagyobb örömére bejelenthetem, hogy már készülőben van egy kőkemény Pac-Man Kart játék :), méghozzá rengeteg Pac-Man trükkel, és a sorozat ismertebb karaktereivel.

Kipróbálható az eredeti játéktermi változat is, amivel én személy szerint még talán sokkal jobban is szórakoztam most, mint magával a játékkal. Találhatunk még itt egy teljes Pacman evolúciós ismertetőt, egy folyamatosan bővülő kártyakollekciót, és amit még mindenkinek megemlítenék, az egy érdekes interview Pac-Man atyjával, Toru Iwatanival, akitől több érdekes infót is megtudhatunk. Például, hogy a Pac-Mant eredetileg női játékosoknak szánták Japánban, így nyilván nem is remélték, hogy ekkora világméretű siker lesz belőle. Megtudhatjuk továbbá, hogy a főhős neve egy hangutánzó szóból, a pacpac-ből ered, ami a japánoknál az evésre asszociál, más szóval annyit tesz, mint nálunk a „hamham" :). A kis gömböcskék fogyasztásakor hallható jellegzetes hangeffekt pedig sok-sok „nyelés". Iwatani azt is elmeséli, hogy akkor született meg a fejében először Pac-Man, amikor egy pizzából elvett egy szeletet.

A Pac-Man World 3 tehát a rendkívül aranyos témája ellenére sem mondható kifejezetten különlegesnek. Középszerű ugrabugra egy-két érdekes logikai feladvánnyal, no meg rengeteg harccal, de a játékmenetnek sajnos már nem sok köze maradt az eredeti Pac-Manhez. Gyerekeknek mindenképpen ajánlott, és persze mások is kipróbálhatják, de senki ne várjon tőle túl sokat.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu







MARTIN BELESZÓL!

Pac-Man megszólal. Magszóólaaaal! MEGSZÓLAL! Apám, ezt is megértem. Nincs több „vakka-vakka-vakka". Beszél.

PAC-MAN WORLD 3

NAMCO / BLITZ GAMES

PS2, X, GC, PSP, NDS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

PS2 — 1 Játékos, 16:9; memóriakártya 8mb (227KB); analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1 Játékos, dd 5.1, 16:9

✓ aranyos téma, jól játszható platform
× gyakran egyhangú, nem igazi pac-man feeling, altató zenék

XBOX PS2

6.5 pont

A KESZTYŰ ÚJRA TÁMAD!









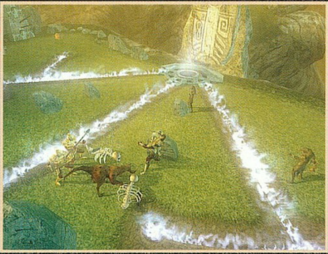
Ej, régi szép idők! Ültem a Gauntlet: Dark Legacy előtt, és csak hakkoltam meg szlassoltam, kapcsolókat aktiváltam és zabáltattam harcosommal két pofára a sajtot és gyümölcsöt. Tipikusan az a játék, ami elé leül az ember és nyomja, amíg ki nem esik a kezéből a kontroller, majd másnap hazamenve folytatja is, mert ki se szedte a gépéből a lemezt hajnal 3 felé. Ezen szép emlékeken elmerengve figyeltem, ahogy a gépem töltögető életmódot folytat, majd megjelenik egy Renderware logo, aztán a főcím: **Gauntlet – Seven Sorrows**. Az intro szép stílusos volt, nem számítógépes animáció, mint mostanában szokás, hanem kézzel rajzolt motívumos, miközben a narrátor (egy halott uralkodó) ecsetelte a helyzetet. A történetet nem nagyon színezik, az uralkodó elárulván négy harcosát, ellopta tőlük az örök életüket, hogy a saját erejét növelje. A terv azonban nem volt teljes, a négy életben maradt, míg az uralkodó jól meghalt, amiben hat segítőjének is benne volt a keze. Most meg persze terjed a káosz, meg ami ezzel jár (ahogy az már lenni szokott ilyen esetben), és természetesen újfent a játékosra van bízva a háromdimenziós világ megmentése. Eme műveletet akár online is végezhetik az erre hajlamos egyének, bár vagy nyolc képernyőnyi figyelmeztető szövegen kell átrágnia magát, és nem csak bekérik a születési dátumukat, de még szülői felügyeletet is előírnak a 17 év alatti korosztály számára. Bakker, majd biztosan ott fog ülni az apuka vagy az anyuka, és lesi, ahogy a gyermeke hekkendszlessel, amikor pont azért vett neki gépet, hogy ne folyton az ő vérét szívja a büdös kölyök. Na mindegy, a menük alatti jó kis szimfonikus zene hallatszik, a tipikus, érces hangú harsonákkal, ami kellőképpen felkelti az érdeklődésemet, mivel még több emlék esik bele az agyamba a régi szép időkről.

A nehézségi szintekből kiválasztom a normál fokozatot, majd szemrevételezem négy harcosomat. A választék a szokásos. Van nagy és erős harcos, ki kétkezes baltáját használja arra, hogy rendet vágjon az ellenség soraiban. A valkűr már más stílus, hiszen egy törékenynek látszó lányról (vagy transzvesztitáról) van szó, aki jóval ruganyosabb, mint a tankszerű fickó, és jóval gyorsabban is dobálja a távolsági fegyvert, ami bizonyos esetekben jól jöhet. A következő lény egy elf, a sötét fajtából, mert olyan kékesnek nézem a bőrét. Ő is nagyon laza, látványosan forgatja a kardját, és géppuskaként képes nyilazgatni. Utoljára maradt az öreg bölcs, de annál harciasabb varázsló, aki nem is visel fegyvert, csak hagyományos varázsbotot, és ezzel operálva aprítja a gazokat. A Gauntlet dolog egyébként igen régre nyúlik vissza, és a játék egy Midway arcade gépen kezdte meg a pályafutását, valamint az igen gyorsan burjánzó népszerűségét annak is köszönhette, hogy egyszerre négy játékos gyilkolhatta benne a jó fantáziával szörnyeknek nézett kis kockás alakzatokat, miközben egyre jobban elmerültek a labirintusszerű pályák szövevényében. Na, elmélkedésem alatt már be is töltött az első pálya, aminek az elején a császár szelleme mondja el az aktuális tudnivalókat a helyről. Játszunk hát!

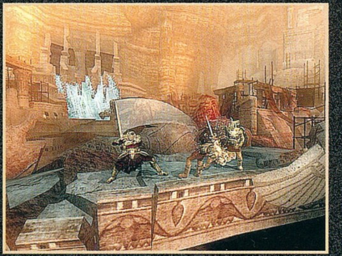
Hmmm, a grafika így első ránézésre egész jó! Sziklaépület, romos táj, valahonnan becsapódó égő és hagyományos katapult golyók. Ez eddig jó, de haladjunk csak előre, mert nem szabad egy játékot az első benyomások alapján megítélni ugyebár. Noszogatom hát a harcost, nyomkodom az attack gombot, és megérik az a döntésem, hogy automata gombokkal felszerelt kontroller után nézek. A látvány egyelőre még kellemes a szemnek. Puha animáció, nem rángat, nem akad, ami a fix kamera miatt nem oly nehéz, és rece nélküli poligon élek, amit külön díjazok. Azért ha már nem lehet tekergetni a nézőpontot, igazán rakhattak volna egy harmadik kicsinyítési nézetet is a kamerára, hogy távolabbról is megszemlélhessem a környezetemet. Az ellenfelek közben jönnek folyamatosan, ugyanis még mindig fura generátorok teleportálgatják őket a pályára, és így elsődlegesen azokat kéne szétveregetnem. Na, így már a páncélos lovagnak kinéző ellenfelek is megritkultak, én pedig gyorsan megeszek pár gőzölgő sajtot a földről, ami pedig elvileg koszos, leprás, fuj. De hát megeszi a harcosom, mert az éhség nagy úr, és azonnal visszaáll az életereje is, bár alig ment le pár pixelt az első 3-4 percben. Ekkor megjelenik egy kis adventúrás elem is a játékmenetben, mivel a továbbjutást jelentő kulcshoz odébb kell toszogatnom egy óriási kőszobrot. Sőt, még a szintén klasszikusnak számító ládikák is megvannak, amikben eldugdosott kaja mellett némi arany is lapul néha. Ezen természetesen képességeket lehet shoppingolni, na de erről majd később. Szóval, tovább vágom az utat, próbálgatom a mozgásokat, nyitogatom a ládákat, és várom, hogy vissza-







térjen az a jóóó kis érzés, ami a Dark Legacy-ban való nyomulásomat is motiválta. De semmi. Nahát, csak nem én csinálok valamit rosszul? Fordítva fogom talán a kontrollert? Nem jó ütemben ütöm az ellent? Nem, nem, itt valami más gond lesz. Közben egy szárnyas alakot ábrázoló háttérelem-kőszobor direkt találatot kap és összeomlik. Bólogatok kicsit, hogy ez jól nézett ki, majd nyomulok tovább. Alul szépen gyarapszik a szintlépést előrejelző kis buborékfüzér, és már ügyesen használom a jobb joy-t is, amivel összevissza tudok rugdosni körben, imigyen távol tartva magamtól a káosz hordáit szimbolizáló figurákat. Jaj de jó, találtam egy teleportert, amire, ha most sokadmagammal játszanék, a többieknek is rá kéne állni, hogy működésbe lépjen! De mivel egyedül vagyok, máris átkerülök egy jó sok ládikát tartalmazó helyre. Boldogan nekiállok bontogatni az ajándékokat, amikor hirtelen megjelenik a halál! Úúúú, hát erre nem is emlékeztem már, pedig ő is régi bútordarab a Gauntletben. Természetesen azonnal elkezdi szívni az életerőmet, de én hallgatok a játék tanácsára, és elhessegetem az egyetlen varázslattal, ami hat a fekete esőkabátos, kaszás földművelő csontvázra. Most szívtam volna, ha nincs elég manám a művelet végrehajtására, de az ezt jelző kék csíkom teljesen fullos volt. Na, menjünk tovább, támadjunk, védekezzünk, káromkodjunk amikor ezt áttörik és az átmeneti cselekvőképtelenséget kihasználva jól megcsapdosnak, ami okán megint szerephez jut a sajt. És vége is az első pályának! Hm.





Üres volt. Nagyon üres. Menni meg csapkodni sokkal igényesebben is lehet manapság, mint amit eddig láttam – na, de hátha a további pályák majd kárpótolnak valamivel...

De előbb lássuk csak a szintlépést és a fejlődést! Hát, ezen nincs sok látnivaló. Vehetek magamnak erőt, egészséget, és mana regenerációt. Ezen kívül az aranyaimat elkölthetem plusz mozgásokra, amikből a játék felére már megvolt az összes... De ne rohanjunk ennyire előre. Előbb járjuk be az ügyességi tűzcsapdákkal színesített világot, ahol a tűz szerencsére nem csak engem éget és sebez. Figyeljünk a hármas körfűrészekre, ugorjunk el a lezuhanó bádogkoporsós csapda elől, törjük szét az kisebb dobozokat némi arany reményében. Dobálással aktiváljuk az elérhetetlen kapcsolókat, és máris itt van ennek a pályának is a vége. Remélem, csak az első pár helyszín ilyen rövid, és a későbbiekben jóval nagyobb és tágasabb tereket is bejárhatok. De nem. Bár az ezt követő vidéki táj jól néz ki, de igen hamar átrohanok az aranyló búzamezőn, meglesem a szélmalmokat, szekereket, házikókat, majd kíváncsiságból felborítok egy tüzes kondért, ami a mellette álló szekérrel együtt engem is felgyújt, szóval mehetek vissza a sajtomért vagy csülkömért gyógyulni. Itt már némileg tapasztaltabbak az ellenfelek is, mivel rendszeresen hátraugrálnak az azóta genetikai fejlődésen átment baltám elől, és kapnak segítséget is pár darab kék ruhás, szívós fickó személyében, akik távolról valami csontokat (vagy miket) hajigálnak rám. Ezt már csak egy madárijesztő ember tudja überelni, aki afféle boss-ként támad nekem, és már itt is a pályavég. Nem baj, jöhet Hajóépítőfalva, kis vízeséssel, óriási körfűrészekkel, vízmalom hajtású vágógépekkel, és csinos házikók piros lampionokkal. De ez sem volt több tíz percnél, és komolyan kezdtem kétségbe esni. Hova tűnt a kellemes játék, amit anno ismertem? Ez egy teljesen átlagos cucc, ráadásul eléggé monoton is. Tudom, hogy ez a stílus erről szól, és talán baráti körben érdekesebb lenne, mert közben disznóvicceket mesélnénk egymásnak, meg ilyesmi...

Miután átverekedtem magam egy kellemesen kinéző erdőn, harcoltam kis skorpiókkal meg mutáns disznókkal, visszapislogtam a fák közül hunyorgó vörös szemeknek, ledobáltam a köveket hajigáló csupasz gnómféléket, levertem egy fő faembert, átgázoltam egy dombos vidék combig érő fűtengerében és végre meghaltam egy boss-nál, már eléggé elegem is lett a játékból. Rendben van, hogy vissza a gyökerekhez, de azért nem ilyen gyökér módon. Egy Gauntlettől azért többet vártam, bár ha objektíven kell feldolgoznom az élményeimet, akkor végső soron nem sok kivetnivaló van a Seven Sorrows-ban. Csak ne egy God of War vagy Spartan után játsszon vele az ember. Itt egyszerűen nincs ami motiváljon, maximum, hogy az ember megnézze a pályákat egymás után. Visszafogott a fejlődés, és még a kombókat sincs sok értelme bevásárolni, maximum a nehezebb fokozatokban, mert alap mozgásokkal is elmozogtam elég sokáig. Előny viszont az, hogy külön tárolja a karakterünket, akit imigyen átvihetünk a haverunkhoz, és ott nyomulhatunk vele tovább. Valamit enyhít a helyzeten, hogyha mind a négy karaktert fel akarjuk hizlalni, akkor mindegyikkel el kell játszogatni legalább a game háromnegyedéig. De fanyalgásaim ellenére azt mondom, hogy ha szereted az ilyen játékokat, vagy te is szimpatizáltál anno a Dark Legacy-val, akkor tégy egy próbát vele.

Dzsonovszky





MARTIN BELESZÓL!

Unalmas, unalmas...

GAUNTLET: SEVEN SORROWS

MIDWAY

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-4 Játékos, online, multi tap memóriakártya 8mb (80KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos, dd 5.1, xbox live

✔ gauntlet!
× állandósult csapkodás, valamivel feldobhatták volna...

XBOX PS2

6 pont



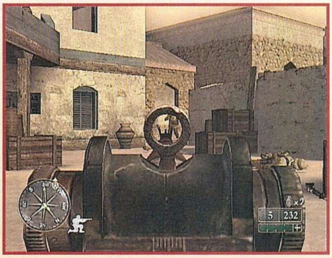
A Call of Duty széria a személyi számítógépeken elért sikerek után (ha jól emlékszem két kiegészítést is megért a játék) igen szép köröket futott be a Finest Hourral konzolokon is, én a mai napig az egyik legjobb WWII-es FPS-nek tartom. A hivatalos / valódi második rész még a tavalyi év vége előtt futott be, mind PC-re, mind pedig konzolokra, úgyhogy, ha kicsit késve is, de megtörve semmiképp, most mindkét (az Xbox-os, és a PS2-es) verziót is nagyító alá helyezzük.

Mivel kezd a padlás kicsit megtelni második világháborús belső nézetes lövöldékkel – elég, ha csak a MoH szériára gondolunk, vagy a szégyenteljes Brothers in Arms-ra –, nagyon kíváncsian vártam, hogy vajon a **Call of Duty 2** készítői (a *Treyarch*) vajon milyen új ötleteket dobnak be a közösbe, hogy tartani tudják az előző rész igen magas színvonalát. Érzésem szerint ugyanis az utóbbi években annyi WWII-es first person shootert nyomtak a képünkbe, hogy talán már nincs is olyan aspektusa a nagy világháborúnak, amit ne játszhattunk volna végig, és kis túlzással nincs már olyan front, amin ne harcolhattunk volna. Ez utóbbi kijelentés persze nem teljesen fedi a valóságot, de kénytelenek vagyunk benyelni azt a szomorú tényt, hogy az efféle játékok nem igazán nekünk – magyaroknak – készülnek, épp ezért a játék helyszíneinek kiválasztásában sokat nyom a latba, hogy a húzós vásárlóerőt képező amerikai és nyugat európai ifjak azonosulni tudjanak a játékkal, ami általában alapból kizárja a kelet európai frontokat, ahol egyébként is inkább az orosz hadsereg jeleskedett, a korszerű modern haditechnikájával. Meg aztán milyen szép is lehet, ahogy Amerikában vasárnaponként összeül a család: a nagypapi nyomatja a Medal of Honort, az apuka Shellshockot izzítja, míg a az idősebbik – épp eltávon lévő – nagyobbik fiú pedig a Conflict Global Terrorral próbálja elmagyarázni a kistesónak, mit is csinál ő ott nagy keleti távolban.

Azt nem mondhatnám, hogy a játék a klisétől elszakadva sallangmentesen indít, hiszen az első pályán rögtön beleszaladunk egybe. Tudomásom szerint ez ugyanis a harmadik olyan WWII-es FPS (az első a MOH Pacific, a második a Brothers in Arms első része volt), ahol rögtön az első pályán megölik az általunk irányított figurát, mi pedig egyfajta visszaemlékezést vagyunk kénytelenek végigtolni a játék folyamán, hogy aztán ilyen vagy olyan formában, utolérjük magunkat időben, és onnantól kezdve valós időben folyó események részesei legyünk. A **Big Red One** egyébként egy néhány főt számláló kis csapat megpróbáltatásait meséli el nekünk. A hét amerikai katonáról a később megnyíló Bonus Metarials-ban olvashatunk egy-egy rövid jellemzést, amiből általában a személyes infókon kívül néha egész érdekes dolgokat is kihámozhatunk, ilyen például, hogy van köztük zsidó származású is, amit így konkrétan leírva még egy játékban sem láttam, pedig nem szégyen az. A korabeli átvezető videókat a Military Channel prezentálja nekünk, amely adó ugyan valódi korhű felvételek mutogat egész végig, ám a kommentátoron hallani, hogy már a világháború után született. Azt viszont nem tudtam eldönteni, hogy ez a Military Channel nevű okosság valóban létezett / létezik-e, mivel a megnyitható videók között a spotnak van egy modern változata is, amiben arra buzdítanak, hogy, ha még nincs, kérjük kábel-szolgáltatónktól a Katonai Csatornát. Ha viszont csak szopatásról van szó, egész jól megcsinálták. De igazából nem is erre akartam kitérni (és nem is az X360-as Call of Duty videóra, amiben láthatjuk, hogy a next-gen gépek harminc ember helyett már hatvanat, plusz tizekét robbanást tudnak egyszerre kezelni, ezzel a szép penge éles PC-s grafikával, amit persze imádni fogunk), hanem a játék közbe-







ni jelenetekre, amik szervesen kapcsolódnak és összhangban vannak a szereplők előéletével, és amikben számos alkalommal jófajta poénoknak, csípős vagy ironikus megjegyzéseknek lehetünk szem és fültanúi, ami mondjuk szerintem még mindig nem fedi a valóságot, de legalább nem olyan szánalmasak, mint egyes játékok bárgyú poénjai.

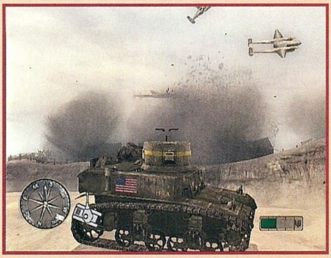
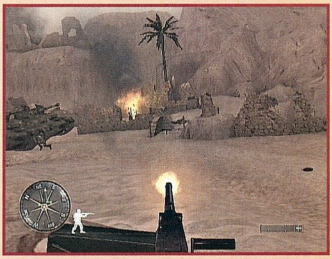
Ha az első viszonylag rövidke pályát is beleszámítjuk (és miért ne tennénk, hiszen a készítők is külön megszámozták nekünk), összesen tizenhárom fejezetet találunk a DVD-n, ami elsőre talán nem túl meggyőző adat, de mivel a chapterek képzeletben több pályarészre is felbonthatóak. és van köztük olyan, amit még könnyű fokozaton is majd fél óráig tartott lenyomni, összességében elmondhatjuk, hogy a Big Red One az egyik leghosszabb, ha nem a leghosszabb WWII-es FPS! Ez annyit tesz, hogy könnyű fokozaton 7-8 óra, míg kicsit magasabbra téve a nehézségi fokozat virtuális lécét a végigjátszási idő akár 12-15 órára is felkúszhat. (Amit akár a végtelenségig is kitolhatunk a game komoly multiplayer szekciójával.) Igaz ugyan, hogy egyik portban sem találunk osztott képernyőt vagy kooperatív módot, de mind PS2-ön, mind X-en akár 16 játékos részvételével hatalmas online csatákat vívhatunk. Érdekeség még, hogy a PS2 verzió a headseten kívül USB-s egér kompatibilitást is kínál, míg az Xbox-os Big Red One HDTV (480p) jelet is képes kibocsátani magából – ez jó hír annak, akit ez érint, gondolom.

A játék helyszíneit tekintve túl sok újdonsággal nem találkozhatunk (ami mondjuk nem a készítők hibája, korábban szinte már miden ki lett lőve). A fekete kontinensen kezdünk, majd Észak-Afrikából a Földközi tengert átrepülve Olaszországban, pontosabban Szicília szigetén folytatjuk a náci hadigépezet visszaszorítását néhány pályán keresztül. Majd jön minden amerikai hazafi nagy kedvence az Omaha Beach-i partraszállás, aminek a nehézségeivel már az egyik PC-s és PS2-es Mohban is szembesülhettünk, de a Treyarc olyan zseniális módon oldotta meg a feladatot, hogy nyoma sincs erőltetettségnek a partraszállós küldetés alatt, ami egyébként magasan veri a hasonszőrű játékok idevágó pályáit. Innen már Franciaországon és Belgiumon keresztül egyenes út vezet a siegfriedi vonalig, amiről biztos tudnám, hogy pontosan mi a csoda is, ha érdekelne a második világháború.

Annál változatosabbak viszont a pályák felépítése, és a megoldandó feladatok sora. A Treyarch arra való törekvését, hogy a megszokott FPS-től eltérő produktummal álljon elő, már az előző részben is jól prezentálta, hogy a hagyományos „megyünk egy emberrel és lövöldözünk" pályákat néha olyan küldetések színesítették, ahol mondjuk egy tank lövegtornyába kellett pattanunk, esetleg egy dzsip gépfegyverénél találtuk magunkat. Ezen az úton haladva a Big Red One-ban már a játék legalább negyedét valamilyen harcászati gépezet / eszköz nyergében töltjük majd. Ahogy már említettem ez lehet tank, légvédelmi üteg, dzsip, különféle harckocsik, ágyúfészkek, amik mind-mind elengedhetetlenek a speciális feladatok végrehajtásában, de a legnagyobb újítás, és az egyik legnagyobb ötlet, hogy a Földközi-tenger felett egy nehézbombázó fedélzetére osztanak be minket. A gépen aztán a különböző lövegtornyok és géppuskaágyúk között szaladgálva kell visszaverünk az ellenséges vadászgépek hullámait, hogy megérkezve a szárazföld fölé a kijelölt célpontok megsemmisítése is a mi feladatunk legyen, ergo a célzás után a bombákat is nekünk kell majd kioldani. (Egyébként létezik egy a témába vágó film is, ami pont egy ilyen bombázó történetét meséli el, csak most nem jut eszembe a címe **(Memphis Belle, 1990, Warner, Rendező: Michale Caton-Jones. Martin)**, mert a Dzson állandóan hívogat, hogy hiába kötötte rá a PS2-jére az USB billentyűzetet, és hiába írta be, hogy „L Shift + R SHIFT + 2 + 4 + 2 , 8", az istennek sem akar rajta elindulni a feltrainerezett Giana Sisters 2.)

MARTIN BELESZÓL!

Maximálisan meg vagyok elégedve a stuffal, bitang jót játszottam vele (mindkét verzióval), és azt hiszem nem árulok el nagy titkot, ha az mondom, hogy az X360 verzió egyenesen lélegzetelállítóan szép!

Visszatérve a kis csapatunkra: a pályákon általában négy-ötfős kis kompániában fogunk haladni, a társainknak egyébként nem lehet parancsokat osztogatni, mint a hasonló játékok AI katonáinak, én mondjuk ezt nem tartom hiányosságnak, mivel a bajtársaink hellyel közel önmaguktól is tudják a dolgukat. Túlzottan persze ne szakadjuk le tőlük, mert az Mission Failedet eredményezhet, és akkor vagy kezdhetjük elölről az egész pályát, vagy szerencsésebb esetben csak a legutóbbi ellenőrzési pontra tesz vissza minket a gép. A rendszer azért nem hibátlan, mivel néha idegesítően nem lehet elmenni a társaink mellett, máskor meg annyira körbevesznek, hogy totál beragadsz egy helyre, egyszer pedig még az is előfordult, hogy érzékelték a fal mögött lapuló ellenséget, aki egyébként folyamatosan tüzelt a falon keresztül, és ezért nem akaródzott a srácoknak a továbbjutást jelentő ajtót berúgni. Ez pedig azért nagy gond, mivel a játék úgy lett kialakítva, hogy ajtónyitó gomb hiányába mindig vagy a bajtársak nyitnak be valahová, vagy az ellenég ront ki egy-egy zárt objektumból. A srácok egyébként igencsak óvatosak, és sokszor elég ügyefogyottak. Többször volt úgy, hogy két perc folyamatos tűz után léptem be valahová, ahol legnagyobb meglepetésemre az összes ellenfél életben volt. A feladatainkról még annyit, hogy lesz majd menekülés, robbantgatás, objektumvédelem, falu megtisztítása (nem mosószerrel), és full tűzharc is, amikor csak úgy szimplán összecsapnak az indulatok és az ellenfelek, de természetesen lesz majd sniperkedés, valamint az egyik afrikai faluban egy speciális mögékerülős manővert is végre kell majd hajtanunk.

A helyszínekre nem panaszkodhatunk, az már önmagában pozitívum, hogy hatalmas pályákról beszélünk, amiken gyakori, hogy hét-nyolcféle feladatot is végre kell hajtanunk, de ezen felül még nagyon változatos, és hangulatos pályákat sikerült felpakolni a DVD-re. Nem akarok minden poént lelőni, de harcolhatunk majd temetőben, szélmalmok lábánál, szántóföldön, falusias környezetben, porig rombolt nagyvárosban, sivatagban. Ezek egy részét persze már láthattuk más játékokban is, de mégsem érezni erőltetettséget, vagy hasonlóságot más játék és Big Red One között. Újdonság, hogy egyes estekben távcső segítségével kell bemérnünk az ellenség pozícióját, hogy aztán jól le légicsapásozzák.

Grafikailag az anyag egész magas színvonalon mozog, főleg Xbox-on néz kis jól a magas felbontású textúrák miatt, bár azért ne hasonlítsuk egy Far Cry-hoz vagy egy Half-Life 2-höz. PS2-ön valamivel gyengébb lábakon áll a látványvilág, de még ott sem kell szégyenkeznie a game-nek. A bakikat, mint például, hogy egyes házakban oda kerültek az ajtó textúrák, ahol a fal másik oldalán nincs semmi, csak a fal, jól ellenpontozzák az olyan apró részletek, minthogy Afrikában térdnadrágot hordanak a német egységek, vagy hogy egyes épületek a tankos pályákon szétrobbanthatóak. Valamelyest véres is a program, hiszen a találatoknál vérpermetszerű anyag fröccsen ki az áldozatokból, és gránátozni is nagyon kifizetődő, mivel néha métereket repülnek a géppuskafészkek védelmében megbújó németek. De egyébként is számtalan olyan apró kicsiny momentum található a játékban, amit első nekifutásra talán észre sem veszel: a távolban a kutyaugatást, a falakon a hirdetményeket, plakátokat, a fejszét a tuskóban, a temetőben a sírkövek feliratait, a szántás végén a zetort. **Ezek mind-mind olyan dolgok, amik együttesen teszik a leghangulatosabb WWII-es FPS-é a Big Red One-t.** A hangulathoz a körülöttünk zajló eseménye kis nagyban hozzájárul az állandó légi csata, a robbanások, fejünk felet elhúzó repülőgépek, amik közül jó néhány a szemünk láttára zuhan le, hogy aztán a pálya későbbi szakaszán megtaláljuk a roncsokat. (Az egyik kedvencem az volt, amikor az utolsó pályán az egyik vadászgép belerongyolt a folyót átszelő hatalmas hídba.) A hangok brutálisak, erősítőre kikötve garantáltan szétszedik a házfalat a légvédelmi ágyúk, és egyes pontokon (általában a fontosabb szereplők halálánál) komolyzenei betétek támasztják alá a pillanat súlyosságát.

Ha még nem untad meg a WWII-es FPS-eket, vagy még csak most ismerkedsz a stílussal, a Big Red One jelen pillanatban a legjobb választás.

Csipi M Lee

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

ACTIVISION

PS2, XBOX, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

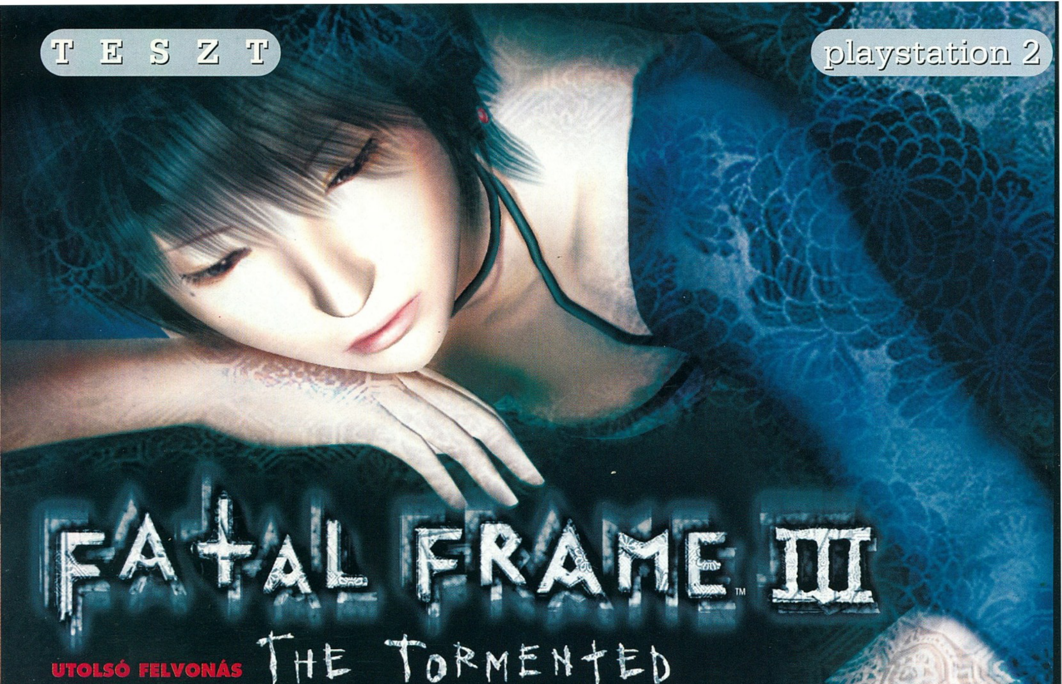
PS2 — 1 Játékos, 16 online, dpl II; memóriakártya 8mb; analóg irányító (dual shock)

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

XBOX — 1 Játékos, 16 online, dd 5.1, xbox live

✓ igényes tartalmas wwII-es fps
× lassan kifullad a téma

XBOX	PS2
9 pont	8.5 pont



Fatal Frame III

The Tormented

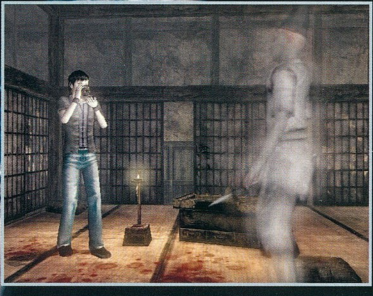
UTOLSÓ FELVONÁS

Konkrétan nem néztem utána, de minden bizonnyal ez a PS2-Xbox(-GC) generáció utolsó **Fatal Frame** epizódja, amely szép, kerek trilógiává formálja az ismert, kedvelt Tecmo sorozatot. Ismert, és kedvelt; olyan francishe-ok méltó vetélytársa, mint a Silent Hill, vagy a Biohazard. Nincs rajta mit csodálkozni: elsőre – és valamelyest még másodszori alkalommal is – eredeti(nek tűnő) rémtörténet az elhagyott, sötét titkokat őrző középkori japán falucska felfedezéséről, mindez a Tecmo által elvárható, mondhatni tökéletes formába öntve. Védjegyek: végletekig kidolgozott karakterek és helyszínek, hangulatos, szemkápráztató, film-jellegű átvezető animációk.

A nyitó részben talán még nem, de a Crimson Butterfly, azaz a második epizód esetében bizony erősen érezhető volt, hogy az elhagyott falu, mint egyedüli helyszín annak totális bejárhatósága ellenére is mintegy jól meghúzott derékkötőként hátráltatja az amúgy jól felépített történet légzését. A terep hamar kiismerhetővé (unalmassá?) vált, ami megfojtotta a sztorit is: jómagam nagyon hamar azon kaptam magam, hogy inkább figyelek a grafikai nyalókákra, mintsem fejben követném a történeti szálat. Valamit változtatnia kellett a Tecmo-nak, elindultak hát hozzávetőlegesen abba az irányba, mint annak idején a Konami a Silent Hill 4: The Room esetében.

Esetünkben ennélfogva játék történetét két külön világba, egy álomvilágba és a valóságba helyezték, az egymást követő történések bemutatása, azaz a világok közötti folyamatos váltogatás nem csak filmszerűvé, de ugyanakkor frissé, soha unalmassá nem válóvá teszi a sztorit. A sztorit, amely főszereplője Rei Kurosawa szabadúszó fényképész. Vőlegényének autóbalesetben való elvesztése óta mély depresszióba süllyedt, csak az önmarcangoló „hogyan élhettem túl” kérdés foglalkoztatja. A balesetet követő első komolyabb munkája egy ódon, elhagyott, szellemjárta házba sodorja, ahol a lány többtucat képet készít. A ház bejárása során Rei találkozik elvesztett vőlegényének szellemével, ezt követően pedig testén egy titokzatos tetoválás jelenik meg. Ettől a naptól fogva kezdődnek visszatérő, a házzal összefüggő, de nagyon is valóságosnak tetsző rémálmai.













BARÁTOK A BAJBAN

A játékban összesen három szereplőt irányíthatunk felváltva, ami különösebben nem meglepő, hisz a survival horror stílus egy jellegzetes eleme az irányítható szereplők között történő váltogatás. A szereplők tulajdonságai – mondhatni – nagyban különböznek egymástól, ennek megfelelően a játékban található egyes feladatok megoldása is különféle hozzáállást igényel, van ahol erőre, van ahol cselre, van, ahol spirituális energiára lesz szükség.

Rei Kurosawa – a főszereplő szabadúszó fotoriporter lány a történet kezdetén még nem rendelkezik semmiféle eszközzel, amellyel felvehetné a harcot a rá leselkedő veszélyek ellen, így bujkálásra kényszerül. Erre csak és kizárólag ő képes: a paravánok, kiugró elemek mögé történő elrejtőzés sok esetben jóval eredményesebb megoldásnak ígérkezik, mint a szellemek futkorászással történő lerázására.

Kei Amakura – a 26 éves riporter, újságíró férfi nagy segítségére lesz Rei-nek a házban lévő rejtélyek felfedése során. Nélkülözhetetlen segítségére nem csak jó problémamegoldó képessége, hanem puszta fizikai ereje révén is szüksége lesz a lány(ok)nak: Kei a továbbjutás érdekében szépen át tudja rendezni az egyes helyszíneket.

Miku Hinasaki – aki kitalálja, hogy kiről van szó kap egy csokit! Tényleg nem ismerős? Igen, a Fatal Frame első részének főszereplője nagy-nagy meglepetésünkre visszatért közénk, mint Riu asszisztense. Neki is nélkülözhetetlen lesz a segítsége, hiszen ő a legérzékenyebb a túlvilági energiák egyes rezgéseire, kisugárzásaira, ennélfogva Miku meg tud fejteni olyan rejtvényeket, amelyeket társai esetleg nem hogy megfejteni, de még csak észrevenni sem lennének képesek.

ELLENFELEK A BAJBAN

A játékmenet a három irányítható szereplő és a két, egymástól jól elkülönülő világ ellenére szinte semmit sem változott. A mászkálás során szellemekbe botlunk, melyek elől bár kezdetben el kell bújni, de később le kell fényképezni őket egy speciális, általam csak „lélekrablónak" titulált géppel. A szellemek olykor csoportosan támadnak, közös jellemzőjük azonban, hogy a képernyő felvillanása és a joy remegése jelzi közeledtüket. Hasonló a helyzet akkor, ha olyan szellemmel találkozunk, amely valamiféle rejtvényhez kötődik, azaz őriz egy-egy átjárót. Ezeket a szellemeket ha lefényképezzük, akkor az előhívott felvétel mindig egy a rejtély megoldására utaló képet fog tartalmazni. Ezek alapján lehet arra következtetni, hogy az adott rejtvénynek hol található, vagy mi a megoldása.

A kamerák a korábbi részekhez hasonlatosan fejleszthetőek a már megszerzett lélekpontok függvényében, speciális lencsékkel is felszerelhetőek, több, különböző hatásfokú film használható hozzájuk. Idővel nem csak az exponálás sebességét, hanem erejét is növelhetjük, így könnyebben küzdhetünk meg a szellemekkel. A lencsék között található a lényeket lassító, vagy korlátozott időtartamra hibernáló, a rejtőzködő lények helyét, vagy épp életerejét mutató is. Ezek mindegyike nagy hasznunkra lesz a játék folyamán. Ne feledjük el, hogy herbal medicine formájában pótolhatjuk életerőnket, ha arról van szó, s a mentési rendszer is maradt a régi: a (kék) lámpásoknál van lehetőségünk állást menteni. Persze csak abban az esetben, ha nem tartózkodik szellem a közelünkben, a harc folyamán ugyanis energiáik blokkolják az átjárókat (így menteni sem lehet ekkor). A játéknak több befejezése van, de emellett számtalan kinyitható kosztüm, koncept-grafika, trailer videó, stb. található az unlockable itemek között. Teszem hozzá nagy-nagy megelégedettségünkre.

Ha a játékot kívülről nézzük, akkor nyugodtan megfogalmazhatjuk az elvárásunkat a következő generációs játékok kinézetével kapcsolatosan: legyenek olyan szinten szemkápráztatóak, mint a Fatal Frame III renderelt átkötő jelenetei. Biztos vagyok benne, hogy az új gépek tőből fogják leszakítani az állunkat annak ellenére, hogy a manapság megjelenő PS2-es, GC-s és Xbox-os játékok zöme is olyan színvonalas, hogy már jó párszor feltettük a kérdést: biztos, hogy szükséges a platformváltás?

No de visszatérve a tesztalanyhoz: eddig sem mondhattuk csúnyának a Project Zero játékokat – a Tecmo mindig is nagyon adott a szinte művészi megjelenítésre –, de amit itt kapunk, az lélegzetelállító. S még valami: annak ellenére, hogy viszonylag nagy a bejárható terep egy nagyon ügyes megoldással minimalizálva lettek a töltések. Sok esetben az ajtók kinyitása közben tölti be a game a soron következő szoba adatait, így zökkenőmentesen, a hangulati szál elvágása, megszakítása nélkül van lehetőségünk bolyongani a szellemek lakta birodalomban. Ha megnézitek azt, hogy milyen szinten részletesek a karakterek a kidolgozottságukat tekintve, akkor minden bizonnyal ti is le fogjátok tenni a hajatokat. Emellett én magam sokszor a kamera belső nézetét használva fedeztem fel a csodálatos formában megjelenített helyszíneket. Ezek a helyszínek ha picit hunyorítottam szinte valóságosnak tűntek! Próbáljátok ki ti is, nagyon kemény… szóval tud valami a Tecmo… jahh, és ez „még csak" a Playstation 2-es verzió!

MEGLEPETÉS

Nekem sokkal jobban tetszett a Fatal Frame harmadik epizódja, mint a Crimson Butterfly, bár még így is az első részt nevezném meg mint legjobbat a három közül. A Tecmo nagyon helyesen felismerte, hogy a játékteret ki kell nyitnia, mert annak zártsága megmételyezheti az egész játék menetét. Bár az igaz, hogy részben a korábbi epizódokból már ismerős hangulatfokozó megoldások köszönnek vissza a játékban, de ugyanakkor azt is el kell mondjam, hogy a játéktér kinyitása, való világba való áthelyezése sokkal hátborzongatóbbá, félelmetesebbé teszi a programot a korábbi részeknél. Ennek ellenére a játékmenet szinte jottányit sem változott, aki játszott már a korábbi részekkel azt nem érheti nagyobb meglepetés.

Keisuke Kikuchi, a játék megálmodója minden kétséget kizáróan beteg ember. Beteg, de nem őrült, mint *Keiichiro Toyama*, a *Silent Hill* és a *Forbidden Siren* mestere. A játék legtöbb elemét tekintetbe véve inkább izgalmas, mint hátborzongató, és érdekes, mintsem nyomasztó. Olyannak tűnik, mint egy jobb tinihorror *Wes Craven*től: vannak benne olyan részek, melyek tényleg félelmetesek és hátborzongatóak, de túlnyomó többségében inkább csak izgik a jelenetek, így még csak kedvesünk sem bújik hozzánk a spotok láttán. Ez talán a legnagyobb „hibája" a játéknak. Ettől függetlenül ajánlom valamennyi horror rajongónak, hiszen igazán érdekes, a végletekig kidolgozott világot épített fel a fejlesztőcsapat. A szellemek kinézetre lazán felveszik a versenyt az első rész kicsavart fejű asszonyaival, s a második rész kútból támadó csecsemőivel. Ha ez a zárás, akkor bátran mondom: nagyon jól sikerült trilógia a Fatal Frame (Európában ugye a bűnnevetséges című Project Zero). Abban az esetben pedig, ha nem ez volt a záró epizód, akkor minden bizonnyal már egy jóval erősebb vason futhatunk majd össze vele. Látva a Tormented tökéletességig csiszolt külső mivoltát el sem tudom képzelni mi várhatna ránk…

(PS. az interneten fellelhető egy ingyenes Fatal Frame (Crimson Butterfly) kártyajáték PDF formátumban, a sorozat rajongóinak mindenképpen melegen ajánlott ez a profin kivitelezett matéria! Lokáció: http://www.fourhman.com/fatalframe)

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Tíz perc játék után az volt az érzésem, mintha A *Kör* című filmben lennék, és ettől igen kényelmetlenül kezdtem érezni magam: jobbra-balra tekintgettem, felkapcsoltam egy kisebb, megnyugtató fényű lámpát, és megnéztem, hogy ott vannak-e még gyönyörűségesen halálos szamuráj kardjaim a polcomon (hátha szükség lesz rájuk). Túl szigorú volt Dae, ez egy nyolc pontos game.

FATAL FRAME III: THE TORMENTED

TECMO / PROJECT ZERO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

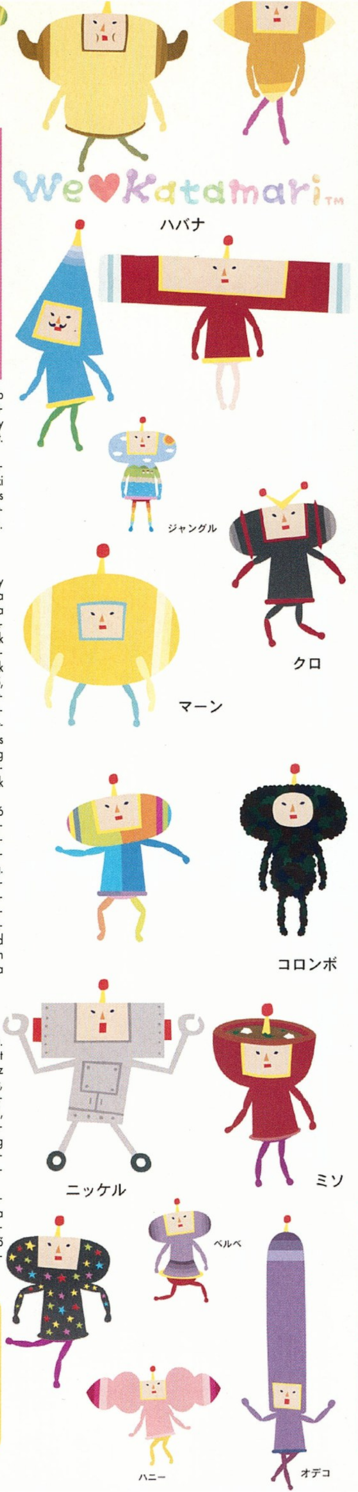
1 Játékos
memóriakártya 8mb (379KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ technikai szempontból kifogástalan
× már ismert elemek; izgalmas, mintsem nyomasztó

7 pont

ÍGY KEREK A VILÁG









A cikkíróban ott bujkál a kisördög: az 576 Konzol történetének legrövidebb játékbemutatóját vethetné papírra, ha a magazin keretei és főszerkesztőjének barátságosan, de biztosan irányító tekintete engedné. Valahogy így hangzana: „A We Love Katamari teljesen olyan, mint a Katamari Damacy volt. Csak most vadabbul. Pont."

Aki kívülről-belülről ismeri az első részt, most akár abba is hagyhatja az olvasását – és felírhatja a beszerzési listájára a kettes számú Katamarit. Mindenki más helyezze kényelembe magát, töltsön egy pohárral a kedvenc itókájából, és olvasson tovább. A Kozmosz Hatalmas Uráról, egy ragadós labdáról, a Pici Hercegről, és egy még apróbb, de annál lélekmelengetőbb csodáról fogok mesélni.

GÖRGETEG

A **We Love Katamari** mögött lapuló ötlet egyszerű, de nagyszerű: adott egy ragadós golyóbis (ez lenne a Katamari), egy aprócska, kalapácsfejű hős (ő a Herceg) és egy egoista, elborult, hiú Apuci (a Kozmosz Hatalmas Ura). Apuka újabb és újabb feladatokat állít a fia elé: egyre nagyobb katamarikat kell összegörgetnie. A pályák többsége a mikro-kozmoszból, azaz valahonnan hangyák és gombostűk világából indít. Először csak az apróbb tárgyakat tudod a labdához ragasztani, aztán a méret növekedésével egyre nagyobb dolgok tapadnak a görgeteghez – a nagyság, súly és alak is változik, a gombóc folyamatosan nő, vödröket, macskákat, gereblyéket, bicajokat, embereket, autókat, házakat, vitorlásokat, kilátótornyokat olvaszt magába – hatalmas, minden bekebelező katamari válik belőle. A Herceg pici marad, de mindig ő irányít: a két analóg karral *egyszerre* dolgozol (mindkettőt a kívánt irányba kell tolnod), foroghatsz a golyóbis körül (analóg karok – ellenkező irányba), átugorhatsz a másik oldalára (analóg karok – katt), a flippergombokkal pedig felülnézeti képet kapsz. Ennyi. Az irányítás egy perc alatt elsajátítható, hatéves gyermeknek és hatvanéves nagypapának egyaránt.

Az első rész pályái javarészt lineárisan követték egymást, és nagyon hasonló feladatokat pakoltak eléd – görgess össze meghatározott méretű katamarit meghatározott időegység alatt. A We Love Katamari szabadabb szisztémát alkalmaz: a feladatokat viszonylag kötetlen sorrendben hajtod végre, a térképen kószáló emberkék adják őket, az egyes pályák teljesítésével újabbak nyílnak meg. Maguk a feladatok is változtak: az időlimites futamokon kívül megjelentek az objektívákat kitűző szcenáriók (példa: méretes virág-gombóc gyúrása, lángoló labda felgörgetése a hegyre, és egy tábortűz lángra lobbantása), illetve az elvontabb, egyedi feladatok (versenypálya, a Föld felé közelítő üstökös szétrobbantása) is. Az új Katamari bőségesen osztja a bonuszokat: pályákon megtalálhatod a Herceg unokatesóit (játszható karakterekké válnak, ha felszeded őket), minden feladatnak neki lehet menni legalább kétszer (új objektívákkal), és minden pálya teljesíthető kooperatív móduszban is (erről még beszélek).

SZERELMESLEVÉL

A We Love Katamari a rajongóknak szól, és ezt egy másodpercig sem titkolja. Sőt: az egész történet, az egész játék *magukról a rajongókról* szól: a feladatokat tőlük kapod, a Kozmosz Ura az ő kéréseiket hajtatja végre veled – a második rész harsányan hirdeti, hogy ő bizony egy *videojáték*, méghozzá *videojáték-folytatás*, és kizárólag azért készült, hogy az eredeti Katamari kedvelőit tovább szórakoztassa. A grafikai körítés hasonló az első epizódhoz: minden „kockákból" épül fel, és vadul, szerethetően elvont. Vizuális szempontból a We Love Katamari varázslatos: a Monthy Python rajzfilmbetétjeit idéző dizájn, az őrült karakterek, a világ a valóságtól totálisan elvonatkoztatott volta – egyenként, darabonként tálalva furcsák lennének, de így, színes gombóccá gyúrva abszolút bámulatosak – még akkor is, ha nyilvánvaló okokból nem mindenkinek kenyere az ilyesmi.

Az első rész fenomenális zenei anyaggal rendelkezett, a soundtrack a mai napi állandó vendége az iPod-omnak. A második epizód muzsikái hasonló sorsra fognak jutni, a zenék ügyesen keverik az experimentális jazzt a j-poppal, a lassú elmerengést az elektronikával és a Tom Jones örökbecsű munkásságát idéző balladákat a gyermekdalokkal. A zene olyan, mint maga a játék: furcsa, magával ragadó, és imádnivaló.

MARTIN BELESZÓL!

Milyen merészség (egy Ubi Soft játéknál például ezt „arcátlanságnak" neveznénk) már egy játékot alig burkoltan „szeretjük" címmel illetni – de mégsem tudok haragudni a Namco-ra, mert biztos vagyok benne, hogy aki pénzt áldoz a második részére, az azért tesz, mert valóban szerette az elsőt. „Próbából" ne vedd meg.

A Katamari Damacy két fő problémával küszködött – ezeket annak idején (egy éve) szépen fel is róttam neki: rövid volt, és nem használta ki a multiplayerben lakozó potenciált. Ezek orvoslásra kerültek, ha nem is teljesen. Több, nagyobb, változatosabb pálya, több játszható karakter (még akkor is, ha semmi különbség nincs köztük – *just for fun*), pályánként több feladat – a We Love Katamari hosszabb, tartalmasabb, mint az elődje. A multiplayer pedig... Fejlődött az is, de még mindig a játék leggyengébb pontja. Az első részben már látott, osztott képernyős Versus mód egy fokkal komplexebb lett (egy céltárgy begyúrása lendít a győzelem felé), a frissen bemutatkozó Co-op pedig érdekes, de néha túlságosan is kaotikus – itt ugyanis az irányítást osztod meg a második játékossal, a lényeg az, hogy egyszerre, egy irányba mozgassátok az analóg karokat – ez pedig a páros zsákban futás virtuális megfelelője, másodpercre pontos koordinációt igényel. (Egy próbát megér, jót lehet mulatni a közös bénázáson).

A LÉLEKGOMBÓC

Miért jó játék a We Love Katamari? Egyrészt már a címe is piszok jó: Katamari Damacy = Lélek-Gombóc, We Love Katamari = Szeretjük a Gombócot. És ki ne szeretné a gombócot? Másrészt mert *valóban* játék, önfeledt szórakozás. Soha nem állít eléd lehetetlen kihívásokat, soha nem csal, soha nem akar megfosztani a sikerélménytől. Leülsz mellé, és játszol, úgy, ahogy gyermekkorodban homokvárat építettél a játszótéren. EZ a videojátékok zen-je, nem valami következő generációs konzol, kedves Moore és Allard urak...

A We Love Katamari egyszerre egyszerű és komplex; vidám, és valahol a legmélyén kicsit szomorú és nagyon felemelő. A pályákat átkötő (átkozottul vicces) párbeszédeket pár másodperces rajzolt epizódok szakítják meg. Egy kis, kalapácsfejű Hercegről szólnak, aki minden áron meg akart felelni Apuci elvárásainak. Hiába próbálta – nem sikerült. A Herceg felnőtt, a Kozmosz Hatalmas Ura lett belőle, és most ő parancsolgat a fiának, ő nincs megelégedve soha azzal, amit az ifjú örökös nyújtani képes. Soha nem elég nagy a katamari. Van egy pálya, valahol a játék közepén – havas, téli völgy, hóembert kell építened. Nincs időkorlát, nincsenek nehezen elérhető helyekre pakolt tárgyak. Van viszont hó, ami eleve *tapad, gyúrható*. A kis, zöld, szótalan Herceg hatalmas golyót görget maga előtt a sűrű hóesésben. Nem siet: nem az a lényeg, hogy kész legyen vele, nem akar senkinek megfelelni. Nem nagyot, lenyűgözőt kell alkotnod, hanem *szépet*. EBBŐL a Hercegből nem lesz Hatalmas Úr. Ő (te?) megmarad egyszerűen Hercegnek. Mert nem az számít, hogy mások mit mondanak, hanem az, amit TE gyúrsz a saját lélek-gombócodból. *Szeretünk, Katamari!*

Liquid

WE LOVE KATAMARI

EA / NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (75KB), dd 5.1, 16:9
analóg irányító (dual shock)

✔ minden porcikájában egyedi és imádnivaló
✕ az első rész újra, nagyobb méretben

9.5 pont


576 KONZOL
SEGA®


MARIOKART™
DS

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
ELSŐ RÉSZ

BEVEZETÉS GYANÁNT

A Grand Theft Auto 3 óta két év telt el, amit Toni Ciprani, nem épp önszántából ugyan, de a várostól távol töltött el. Liberty City időközben, ha nem is túl sokat, de fejlődött, így még azok is sok újdonságot találnak majd a városban, akik anno rongyosra játszották a GTA3 DVD-t. De természetesen van, ami változatlan maradt, ilyen például többek között a roncstelep, vagy a 8-Ball garázs, ahol némi készpénz fejében, még mindig faintos kis robbanószerekkel szerelik fel a járműveidet. A ultra szuper dizájnos gépkönyvben egész logikusan még azt is megmagyarázzák, hogy két évvel ezelőtt miért is nem láthatunk az utcákon kétkerekű járműveket. Egyes régi bandák, mint például a Diablo, már eltűntek a térképről, de az utcákon a feltörekvő fiatal gengek között továbbra is vér folyik a területbirtoklásért. De kanyarodjunk vissza Toni-hoz. A kegyveszett kiskirály, bár visszatérhetett a városba a Leone család feje Don Salvatore egyelőre még nem tart igényt a szolgálatainkra, ezért lepasszol minket az egyik kisebb gengszterfőnöknek, Vincenzo Cillinek, aki a kikötők melletti raktárépületeknél rendezte be a főhadiszállását.
Kiskirályként hagytad el a várost, és most egy utolsó senkiházi csicskaként kezelnek, egyetlen hiba miatt. Vinni fiú is úgy beszél veled, mintha a hátsó feléből rángatott volna elő. Kedved lenne lecsavarni Vincenzo fejét, de egyelőre jobb, ha meghúzod magad. Legyél türelmes, várd ki a lehetőséget, és majd akkor kapd el ennek a kis kancsónak a gerincét. Addig is bevezető misszió gyanánt fuvarozd haza.

A párbeszéd után szállj be a sárga nyíllal jelzett kocsiba (lehetőleg ne robbanjon fel a hazaúton, mert a bunkó nem száll ki belőle), és fuvarozd Vincenzo-t a Safe House-hoz (a GTA3-ban is itt teleltél), mostantól ez a te Otthonod, itt menthetsz és itt is öltözhetsz át, amit most rögtön tegyél is meg. Utána menj ki, és szállj vissza kocsiba, ahol Vincenzo már epekedve várja, hogy hazafuvarozd a térképen látható V betűhöz. Mostantól fogva neki dolgozol, a küldetéseket pedig itt a térképen, a nagy V betűvel jelezett raktárépület előtt tudod felvenni.

VINCENZO CILLI CSICSKÁSA

SLACKER

Az első melód nem lesz túl megerőltető, Vincenzo egyik kis dílerét kellett meggyőznöd arról, hogy tud hatékonyabban is dolgozni. Kiautókázol hát a St. Mark körzetbe, ahol egy kicsit elbeszélgetsz vele. Amikor felfogta a lényeget, önként beszáll majd a kocsidba, és az úton sem fog rendetlenkedni. Ezután fuvarozd majd el a kínai negyedbe.

A dealert sárgán jelöli a térkép, aki némi közjáték után belátja, hogy jobb, ha nekilát a munkának, és beszáll az autódba. Ezután már csak le kell szállítani a kijelölt helyre – szintén sárgán jelöli a radar – ahol végre nekikezdhet terítésnek – 100$.

DEALING REVENGE

A kiscsávó nem véletlenül féltette az irháját, a Sindacco emberei hamar levadászták. Íratlan szabály, ha kicsinálják egy embered, neked hármat kell kinyíratnod, különben lezabálják a fejed. Vincenzo rád bízza a feladatot.

A küldetés felvételekor Vincenzo-t a WC-n találjuk. Ki kell autókázni a kínai negyedbe, pont oda, ahol az előző küldetésben kitetted a fekát – sárga jelzés a radaron –, itt most egy Sindacco dealert találsz. Verd agyon, majd rögtön ezután két piros pont jelenik meg a radaron, ezt a két másik dealert is ki kell még osztanod az 500$-ért.

SNUFF

Vincenzo-nak úgy látszik, tetszik a munkastílusod, mert egyre komolyabb munkákkal bíz meg. Ha már idegen terepen melózol, legalább készülj fel alaposan, itt az ideje egy lőfegyver beszerzésének. Szerencsére, ehhez nem kell nagyon megerőltetned magadat, mivel Libertyben bárki vásárolhat magának fegyvert, és még engedély sem kell hozzá. El kell intézned néhány Sindacco figurát az építkezésen, és meg kell lovasítanod a kocsijukat.

Ehhez a küldetéshez – ha még nincs a birtokodban – lőfegyvert kell szerezned. A legegyszerűbb módja, ha a térképen sárgával jelölt ammu-nationhöz hajtasz, és veszel egy pisztolyt. Most már mehetsz az építkezésre, ahol lődd agyon a négyöt öltönyös szekrényajtót, az utolsó, aki a kocsi mellett posztol a pisztolyán kívül maga után hagy egy telefont is, vedd fel, JD lesz a vonal túlsó végén. (A telefon megszerzése egyébként nem Vincenzo utasítás, csak egy bonusz, amivel kapcsolatba lépsz a JD-vel, aki szeretne megszabadulni a Sindacco banda felügyelet alól.) A beszélgetés után a kocsit tulajdonítsd el, majd a sarkon túl lévő pay'n spray-ben fújasd át. Tiéd az 500$ és innentől kezdve pedig már JD-nél is vehetsz fel missziókat.

SMASH AND GRAB

Vincenzo néhány szerencsétlen balfék emberét sarokba szorították a fakabátok egy benzinkútnál kirablása során. A nagy V-nek elég fontos lehet, hogy megússzák, mert téged küld értük. A kút a város szélén van, és elég nagy kutyaszorítóban vannak a fiúk. Miután kimentetted őket a közvetlen veszélyből, még le is kell majd ráznod a rendőri kíséretet.

Az első húzósabb küldetés. Repessz a helyszínre – kék háromszög a radaron – mivel, ha sokat bénázol Leone fiúknak reszeltek. Baloldalt fent láthatod az életerő csíkjukat. A benzinkutat igencsak közrefogták a rendőrök. Hajts a kúton veszteglő fekete autó mellé, hogy átszállhassanak a többiek hozzád. Amint ez megtörténik, három csillagosra ugrik a körözésed, ami azért gáz, mert ha kifelé menet véletlenül elütsz pluszban még egy rendőrt is, rögtön megkapod a negyedik csillagot is, ami nagyban a megnehezíti majd a menekülésedet. A cél a pay'n spray, ha ez megvan már csak le kell szállítani Vincenzo-nak a tagokat – 1000$.

HOT WHEELS

Ez a kis büdös paraszt egyre többet enged meg magának, azt hiszi a csicskása vagy. Ezúttal egy kocsiért küld, aminek jó nagy adag kolumbiai csillámpor lapul a csomagterében. De most vagy Vincenzo nézett be nagyon valamit, vagy már rajta voltak a kopók a szállítmányon, én az előbbire tippelnék. Alig ülsz át a Viperbe, megszállják a környéket a zsaruk, ha nehéz meló lesz is, de próbálj meglépni előlük. Vinnie fiú viszont fújhatja, ha legközelebb találkozol vele, jobb, ha végrendelkezik.

Jó poén, hogy Vinnie épp az asztal kényeztet egy hölgyet, miközben az anyjával dumcsizik telefonon. Először el kell hajtanod a kocsihoz, amit kékkel jelölnek a radaron. Amikor átülsz, és megpróbálsz lehajtani, megjelennek a desztók. Cselezd ki őket, majd hajts el balra a járdán, különben belecsámpázol a lefektetett szögesdrótba, és lapos gumikkal egyenesen lehetetlen lesz elkecmeregni a pay'n spray-be. A körözöttség megszűnte után még azonban nincs vége a missziónak. Mivel Toni kicsit bepipul a volt főnökére, úgy döntesz, kitolsz vele egy kicsit. A kocsit szállítsd le a roncstelepre, hogy a droggal együtt bezúzzák.

Vincenzonak ez persze nem tetszik, úgyhogy a Vinnie küldetéseknek egyelőre vége.

JD O'TOOLE MELÓI

BONE VOYEUR!

JD egy igazi strici, a régi szex klub mögött tanyázik, ott ahol anno Luigi, és elég beteges perverz hajlamai vannak. Mivel szeretne megszabadulni a Sindacco felügyelettől, az egész játék során – már ameddig életben van – kettős játékot űz, és állandó információval lát el minket a Sindacco akciókról. Az első melód mellette, lefölözni a lányaitól a bevételt. A nagy munka közben még néhány strici is agyonverésére is lesz majd lehetőséged.

A misszió lényege, hogy egy bizonyos összeget beszedjetek az utcán strichelő lányoktól. Szállj be JD-vel a furgonba, és kezdj el körözni a vörös lámpás negyedben (Red Light District) Ha valamelyik nő látótávolságba kerül, egy kék pont jelenik meg a radaron. Állj mellé a furgonnal, a lány magától, bár nem dalolva fizeti majd ki JD-t. Időközönként megjelenik majd egy-egy strici is, amint meglátnak titeket, menekülőre fogják a dolgot, fuss utánuk, üsd le őket, majd vedd fel az utánuk marad pénzt, mert a gép ezt is beleszámítja az összegbe. Ha még időben meglesz a kívánt pénzmag, még vissza is kell fuvaroznod JD-t a klubhoz – 500 $.

DON IN 60 SECONDS

Salvatore papa épp JD egyik lányának speciális szolgáltatását vette igénybe amikor megjelentek a zsaruk. Pillanatok alatt lépned kell!

Futás ki a klub előtt parkoló fekete autóhoz, aztán iszkiri. A legegyszerűbb megoldás, ha rögtön behajtasz a pay'n spray-be, ahol ugyan a kocsit nem fújják át, de a körözés legalább megszűnik. Utána már pofon egyszerű Salvatore-t hazafuvarozni, aki úgy érzi alábecsülte képességeinket, és egyfajta hálából a jövőben igényt tart a szolgáltatásainkra. Innentől tehát nála is vehetsz fel missziókat, illetve ettől a ponttól kezdve az ammu-nation-ben vásárolhatsz micro mg gépfegyvert is.

A VOLATILE SITUATION

Sindacco képtelen nyugodtan a seggén maradni, ezúttal az egyik kaszinónkat támadják be. De te majd megmutatod nekik.

Ha nincs még gépfegyvered, érdemes beszerezned egyet. A radaron közeledő piros pontok a Sindacco embereit jelzik. Bár a küldetés lényege, hogy megállítsuk őket, mégis a legokosabb, ha a kaszinónál várod be őket, amit sárga pont jelöl a radaron. Három hullámban érkeznek majd, ha hullámoknak lehet nevezi két-két majd három fickót. A neheze azonban még csak ezután jön: egy teherautó – méretes bombával a rakterében – a kaszinó felé tart. Célravezető – ha nem robbantottad fel –, hogy azt Hummert használva próbáld megállítani a teherautót, amivel a Sindacco emberei érkeztek. Ha nem sikerült, elkeseredni nem kell, miután a kaszinó mellett élesítette a bombát, a sofőr rövid úton lelécel, így tehát még lehetőséged van biztonságos távolba vinned a kocsit, hogy legalább a kaszinó megmeneküljön (1000$).

BLOW UP ' DOLLS

Bombára bomba a válaszunk, és JD megbíz minket a Sindacco tulajdonában lévő Dolls ház felrobbantásával.

GTA fanoknak ismerős lehet a helyzet, hiszen már a GTA3-ban is üzemelt a 8-Balls. Ezt a titkos tűzszerész-fészket a városon kívül, egy illegálisan üzemeltetett műhelyben találjuk, és bizonyos pénzösszegért egy rombolásra igen alkalmatos bombát telepítenek a járgányodra. Innentől viszont vigyázni kell kocsira, mint a hímes tojásra, mert ha megtelik a damage csíkja, felrobban. A Dolls házat egyébként a Sindacco emberi védik, és mivel Sindacco területen található, kis idő alatt hatalmas tűzharcba keveredhetsz velük. Sajnos azt sem lehet megcsinálni, hogy először végigverjük a környéket, majd elmegyünk a bombáért, mivel mire visszaérnél a Sindacco tagok visszateleportálódnak a helyükre. Szerencsére magát az épületet őrző fickók javarészt csak baseballütővel vannak felszerelve, így inkább ki se szállj kocsiból, hanem hajts be az udvarba, majd a kijelölt garázsba, és nyúlcipő. Ha elég messze vagy az épülettől robbantsd fel a bombát. Ezzel egyelőre teljesítetted az utolsó JD küldetést is. (1500$).

SALVATORE LEONE SZOGÁLATÁBAN

THE OFFER

Újra együtt vagytok, te és Salvatore, a dolgok talán kezdenek végre a helyükre zökkeni. Mindig kedvelted az öreget, mert van stílusa, és mert mindig tisztelettudóan beszélt veled, mintha csak a fia lennél. A főnök baja meggyűlt a szakszervezettel, a sztrájkoló munkások pedig lezárták a kikötőket, ami akadályozza a drogcsempészet zavartalan működését. Az öreg idegileg teljesen kikészült, úgyhogy szíves-örömest elvállalod a melót

A sztrájkoló munkások főnökével kell találkoznod a portlandi dokkoknál. Hajts a megjelölt helyre, ahol épp nagy sztrájkolásban vannak a munkások, de neked nem a gyalogokkal van megbeszélni valód, hanem magával a királynővel. Végig sem hallgatja a mondókádat, amint meghallja, hogy ki küldött azonnal hátat fordít, és rád uszítja a pribékjeit. A dokk dugig van tömve felbőszült munkásokkal, akik előszeretettel dobálóznak kezdetleges molotov koktéljaikkal. Az első négy figura leverése után még számtalan dokkmunkással kell végezned, mire elérsz a parkolóig, ahol még egyszer utoljára egy nagyobb csapat próbál meg maradásra bírni. Ha kijutottál a dokkokból tiéd a viszonylag kevés 500$.

HOT SELECTA!

Ma az öreg elszólta magát, talán mégis jobb nyitva tartanod mindkét szemed és füled. A rohadék, ha megpróbál kicsinálni, kénytelen leszel neki, meg a mocskos szájú feleségének is lerúgni a veséjét. Úgy látszik Salvatore még nem végzett a szakszervezetes nővel, mert új megbízást kaptam tőle. Ezúttal azonban nem a csajt, hanem a munkásokat akarja maga mellé állítani.

Salvatore új tervet eszelt ki, az elégedetlen munkásokkal akar szót érteni, ezért Liberty City-t bejárva, kéjnőket kell összeszedned a sztrájkolóknak, szám szerint hatot, majd leszállítani őket a dokkokhoz. Ezt a küldetés érdemes egy négyajtós kocsival elkezdeni, mert abba egyszerre legalább három csajt is elfurikázhatsz. A lányok közül néhányat épp munka közben kell elcipelnünk, ezekben az esetekben a csalódott klienseket ne legyünk restek agyonlőni. A hat nő leszállítása után (sárga hely jelzi a radaron a célterületet) ugorhatsz is a következő misszióra, plusz gazdagabb lettél 1000$-ral.

FRIGHTENERS

Salvatore a következő lépésben néhány szakszervezeti kisvezetőt akar megfélemlíteni, a munka természetesen rád vár.

Ezeket a figurákat piros pontkén jelölik a térképen. Szépen sorban egyesével cserkészd be őket, és szorítsd le az útról a járgányukat. Ha eléggé leamortizáltad a kocsikat, megállnak és kiszállnak az autóikból a fickók. Használd az öklöd vagy a baseballütőt, mivel csak megfélemlíteni kell őket, nem kinyírni. Egyébként az is egy alternatív megoldás, ha egy piros lámpáig követed őket, majd amikor megállnak, szétlövöd a kocsijukat, mivel ha menet közben szúrnak ki, rájönnek, mire

pályázol, bepánikolnak, és padlógázzal megpróbálnak lelépni, ilyenkor aztán végig kell üldöznöd őket az egész városon.(1500$)

ROLLERCOASTER RIDE

Salvatore kiadja az ukázt: ha másképp nem megy, hogy megoldjuk a konfliktust, itt az ideje, hogy kezelésbe vegyük Hooper őnagyságát is.

Ehhez még időben a Radio Del Mundo épületéhez kell érned (itt régen a Head Radio állomás székhelye volt, ha jól emlékszem). (Az időlimit szűk, de mindig véletlenszerűen változik, azaz a játék hozzáigazítja az aktuális játékbeli időhöz.) A vizet prédikáló, bort vedelő szakszervezetes csaj limuzinjának a sofőrjét intézd el, majd mintha mi sem történt volna, állj be a kocsival a rádióállomás bejáratához (ha nem ott állna), hogy a nő még csak véletlenül se sejtsen semmit. Amikor megjelenik, és mit sem sejtve beül az autóba, no, akkor jön el a te időd. Volt már ilyen misszió az előző GTA játékokban is, a feladatod, hogy a kisasszony félelemcsíkját feltöltsük, ehhez pedig be kell vetnünk mindent, száguldozzunk fel-alá, használjuk a kéziféket, üssünk el gyalogosokat, motorosokat, az ugratókat, a nagy sebességet és a szembeforgalmat kiváltképp utálja a gáré. Nem bírja sokáig, és hamar beadja a derekát, kész bármit megtenni, amit Salvatore akar. A küldetés befejezéseként még el is kell fuvarozni a kijelölt helyre, és kirakni a Ferry Station Picket Line-on, ahol néhány sztrájkoló munkáson is áthajthatsz. 1000$-val gazdagodsz és innentől kezdve Salvatore feleségétől, Maria-tól is vehetsz fel missziókat, plusz még két új öltözet is megnyílik a Safe House-ban.

MIA CIPRIANI KICSI FIA

SNAPPY DRESSER

A mamád – aki az eltelt két év alatt csak még lejjebb süllyedt megbomlott agyának zavaros gondolaiban – elég zabos rád, be sem enged minket a házába, mivel nem túlzottan tartottuk vele a kapcsolatot az elmúlt időben. Giovanni Casa-val példálózik, aki olyan jó ember, hogy amikor hasonló szituációba került, minden nap felhívta az anyukáját. Mivel tudjuk Casaról, hogy egy beteg perverz állat, ezt talán a mamának is bebizonyíthatod.

Ehhez először vissza kell menned a Safe House-ba, ahol felveheted a fényképezőgépet. Utána hajts el a kínai negyedbe, ahol kezd el követni Casa furgonját. Egy rövid kis kergetőzés után (mivel nincs követési távolságot jelző csík, hagyatkozz az érzékeidre) Casa felszed két lányt az utcáról, majd a városon kívüli parkos-erdős rész felé veszi az irányt. Ami ezután történik, az még a sokat látott hölgyikéket is meglepi: Csasa átöltözik pelenkára, és már kezdődhet is a móka... Mivel a fényképezőgépben csak három képre elegendő film van, igyekezzünk jó szögből, maximumon rázoomolva kattintgatni, különben elfogy a filmünk és kezdhetjük elölről a missziót. A képpel a zsebünkben már visszagurulhatsz a muterhez, aki azonban még – pelenkás Casa ide vagy oda – mindig elégedetlen velünk, és jobb embernek tartja a hájas perverz hentes nálunk, bár azért 100 dolcsit nyertél a küldetéssel

BIG RUMBLE IN LITTLE CHINE

A mama újabb rögeszmével áll elő, szerinte lepaktáltunk a kínai maffiával. Hogy bebizonyítsd az ellenkezőjét, nagy zűrt kell okoznunk a kis kínai negyedben.

A misszió két részből áll. Az elsőben hajtsunk a kínai negyed sétálóutcájához, és arassuk le az ott bandázó kínai Triászokat (kék melegítőben vannak). A második részben érd utol a jól ismert halszállító teherautót, amiben a kínai maffia egyik fejese utazik. Szorítsd le az útról, majd a kocsiból kiszálló két fickót is öld meg. (100$)

GREASE SUCHO

Mia mama még mindig nem elégedett velünk, ezúttal a megjelenésünket, és a kocsinkat kritizálja, mivel az ember bármire képes az anyjáért, itt az ideje, hogy új autó után nézzünk. Sajnos a mami által hőn áhított autót sem ellopni, sem megvenni nem tudjuk, csakis egy éjszakai illegális autóversenyen nyerhető meg.

A verseny lent, a Portland dokkoknál indul (sárga pötty a radaron), és csak elsőnek tűnik nehéznek, hiszen hagyományos check point race-ről van szó. Érdemes inkább közepesen gyors, de strapabíró és jól kezelhető autóval indulni, hiszen miután megnyerted a versenyt, a Sucho tulaja úgy dönt, hogy mégsem adja át a slusszkulcsokat, és megpróbál lelépni. Szorítsd le az útról, majd amikor kiszáll, lődd is agyon (1000$). A Sucho-t már csak kíváncsiságból is érdemes többször átfestetni, hogy kiderüljön, melyik festése is áll a személyiségünkhöz legközelebb, és ha elfogadsz egy tanácsot, ezt a kocsit parkold le a garázsban, hogy később is meglegyen. Egyébként ezzel a versenygyőzelmeddel nevet szereztél magadnak az illegális utcai autóversenyeken, úgyhogy innentől fogva számíthatsz rá, a rivális versenyzők kihívásaira.

DEAL MEAT

Casa az ominózus fényképek miatt nem kíván többet védelmi pénzt fizetni, és ez már Mia Ciprianinak sem tetszik, úgyhogy ránk vár a feladat, hogy a mama kedvében járva, kiontsuk Casa beleit.

Hajts a kínai negyedbe, ott találjuk Casa-t a hentesboltjában. Miután beszállt az autódba, vidd el a húsfeldolgozó üzembe (?), ahol a párbeszéd után öljük meg (jó durva, ahogy a kis fejszével feldaraboljuk). A hús feldolgozva, most már csak le kell szállítanunk, csakhogy időközben megjelenek a kopók is, úgyhogy egy elég kemény üldözős rész jön, mert a furgon, amiben Casa maradványai vannak, elég borulékony, és nagyon lassú is. Érdemes átfújatni, mielőtt visszaszállítjuk Casa húsát a hentesboltba, ahol az alkalmazott nem csak átveszi, de meg is kóstolja, Pfuujjj. (500$)

NO SON OF MINE

A kedves mamának teljesen elmenet az esze, összevissza hadovál arról, hogy megpróbáltuk megölni, és hogy ha már sosem voltunk igazi férfiak, legalább haljunk meg, úgy ahogy a család becsülete megkívánja. A likvidálásodról az édesanyád maga gondoskodik, ugyanis már ebben a pillanatban is egy rakat Cipriani bérgyilkos igyekszik a Cipriani-ház felé.

Végszóra aztán tényleg befutnak Mia Cipriani fejvadászai, akik körbeveszik a házat. Ha nincs valami ütős fegyvered, használd az udvaron található shotgunt, mert ez egy elég kemémy lövöldözős rész lesz. A fejvadászok több hullámban, egyre combosabb fegyverekkel törnek rád. Ha mindet levadásztad küldetés teljesítve, bár most nem jár érte pénz. Ezzel egyetemben egyelőre vége a Mia Cipriani küldetéseknek, plusz innentől kezdve számíthatsz rá, hogy a fejvadászok megpróbálják befejezni a munkájukat, és időközönként (a játék majd egy felirattal jelzi neked) egy-egy bérgyilkos jelenik meg, és akaszkodik rád.

MARIA KUTYÁJA

SHOP STIL YOUR STROP

Salvatore feleségét – aki egyébként egy mutatós, de szakadt drogos luvnya – első körben el kell kísérned egy kis shoppingolásra.

A nő elég sajátosan értelmezi a vásárlás fogalmát, mert mindkét boltban elemel valamit. A második üzlet eladója a veszélyesebb, mivel egy mértes shotgunnal rongyol ki a nő után az üzletből. Eseten-

ként kaphatunk még rendőri kíséretet is, úgyhogy irány a pay'n spray, majd vidd haza Maria-t a kecójába.

TAKEN FOR A RIDE

Második alkalommal a díleréhez kell elfuvarozod a nőt. A kocsiban viszont történik valami, mert a Sindacco emberei megpróbálják elrabolna Maria-t.

Érdemes az a missziót egy stabil úttartású jól irányítató autóval elkezdeni, mert a Sindaccos srácok kis szűk, oda-vissza kanyarokkal akarnak majd lerázni. Miután leamortizáltad az autójukat, még agyon is kell lőnöd a két Sindacco elosztót. Utána már csak haza kell fuvaroznod Maria-t, aki ugyan felinvitál magához, de Toni nem fog élni a lehetőséggel – megjegyzem, jobb is.

BOOBY PRIZE

Maria feltette saját magát egy utcai motorversenyre, mint tétet. Meg kell nyernünk a versenyt, különben ugrik Salvatore nőjének tulajdonjoga, aminek az öreg nem túlságosan örülne.

A verseny crossmotorokon zajlik, és mindössze annyi a nehezítés az előző check point race-hez képest, hogy egyrészt motorral könnyebb elperecelni, másrészt pedig most egy helyett két kört kell megtenned. A finis után Maria lelép Wayne-nel, te pedig mindössze annyit profitáltál, hogy hasonlóan az autós versenyekhez, már itt is nevet szereztél magadnak, tehát innentől fogva fogadhatjuk az illegális utcai motorversenyzők kihívásait is.

BIKER HEAT

Maria arcberendezését rendesen átalakította a kis majom Wayne. Ezt pedig még egy luvnya sem érdemli meg, főleg, ha a főnökünk felesége, és a mi felügyeletünkre bízták őt.

Wayne-t a kínai negyed sétálóutcájának egyik beugrójában találod. A rövid, de velős párbeszéd után lődd agyon a három motoros bandatagot, majd pattanj az egyik gyorsasági ülésébe és gyerünk Wayne után. Ha még nem mondtam volna: ennél a küldetésnél nem árt, ha van nálad egy gépfegyver, mivel azzal a legkönnyebb levadászni a fickót. Ha túl sokáig húzod a dolgot, egyre nehezebb lesz utolérni, mert roppant trükkös, és még a vasúti síneket is igénybe veszi, hogy egérutat nyerjen.

OVERDOSE OF TROUBLE

Következő találkozásunk alkalmával Marika úgy be van állva, mint a gerely. Kicsit túl is lőtte magát, ezért meg kell találnunk az apját, különben kinyiffan. Mivel eléggé kész van, jobb, ha magunkkal visszük.

A zavaros tudatú Maria csak annyira emlékszik hogy valószínűleg Callahan Point-i kajáldában van a cucc, irány tehát oda (sárga pont a radaron), érdemes gyorsasági motoron közlekedni. Ott azonban nincs ellenszer, csak Wayne motoros bandájának megmaradt része, akiket akár le is rendezhetsz azon nyomban (egyébként egész úton zaklatni fognak minket). A lány most úgy rémlik Hepburn Heights-nél hagyta a cuccot. Robogás oda, ahol megint nem találunk semmit, csak néhány bandatag akaszkodik ránk. Maria szerint az ellenszer mégiscsak otthon van, úgyhogy vissza kell fuvaroznunk a házához, ahol azonban megint meggondolja magát, és most Salvatore villájához viteti magát. A küldetés végeztével egy új öltözet nyílik meg a Safe House-ban.

SALVATORE LEONE SZOLGÁLATÁBAN #2

CONTRA-BANNED

Mivel vége a dokkmunkások sztrájkjának, újból virágzik a kikötőben a drogüzlet. Salvatore-nek a legmegbízhatóbb emberére van szüksége a következő melóhoz, aki természetesen te leszel. Új feladatot kapsz.

Az elkezdéséhez először is lopjunk magunknak egy legalább négyszemélyes járgányt, ugyanis a várost körbeautókázva, és a kék pontoknál megállva Salvatore emberei csatlakoznak hozzánk erősítés gyanánt. A drogügyletre a dokkoknál a sárga pontnál kerül sor, ami mily meglepő, nem épp legsimábban zajlik le, mert megjelenik az FBI, és a rendőrség is. Marha gyorsan le kell szedned mindenkit, beleértve a Migueléket is, aztán pattanj a Hummer volánja mögé, és szállítsd le az anyagot Salvatore raktárába (szintén sárga pont a radaron). Na persze a körözési szinted elég magas lesz, és a nyakadban ott lihegnek majd az FBI-os fiúk, meg a fakabátok is, úgyhogy készülj fel rá, hogy nem lesz sétagalopp (1000$)

JD O'TOOLE MELÓI #2

SALVATORE SALVATION

Sok beszédnek sok az alja, de JD végül csak kinyögi – végképp elárulva ezzel a Sindacco-t –, miért is hívott fel minket: Salvatore-t elrabolták, és ki akarják csinálni a Sindacco emberei.

Ahhoz, hogy eljuss a nagyfőnökhöz, először az egyik Sindacco tagot kell lekövetned (ne kerülj hozzá túl közel, mert szagot kap), aki elvezet ahhoz a kocsihoz, aminek a csomagtartójában ott raboskodik a nagy Salvatore. A Sindacco banda a kocsit az öreggel egyetemben a roncstelepre viszi, hogy ott pizzaszószt csináljanak Salből. A roncstelepen már jártál régebben (oda vitted Vincenzo autóját is bezúzatni), úgyhogy szerintem visszatalálsz magadtól is, meg aztán ott a sárga pont a radaron is. Igyekezned kell, mert ha a mágneses daru már felemelte az autót, semmi nem fogja megmenti Salvatore-t. Ha időben érkezel, még vissza is kell fuvaroznod az öreget a villájához (1500$)

GUNS OF LEONE

Salvatore személyesen látogatja meg JD clubját, hogy köszönetet nyilvánítson, azonban JD megneszeli, hogy az öreg ellen merénylet készül.

Elsőként is rohanjunk fel a szemközti ház tetejére, és vegyük fel onnan a távcsöves puskát. Igen, jól gondolod, eljött a sniperkedés ideje. Elvileg a tető peremén a sárga pont az a hely, ahonnan jól belátható a terep, és amikor megjelenik Salvatore, őt és az emberit innen fentről kellene a távcsöves használatával bevédeni őket. Ez az utcai jobb oldalán még kivitelezhető is, amikor azonban az erre merőleges utcából is elkezdenek szállingózni a Sindacco emberei, már elég kétesélyes a játék, úgyhogy én a következőket ajánlom. Mivel nem sérülsz, ha leugrasz a tetőről, már a küldetés elején ess le, vegyél elő egy komolyabb gépfegyvert, és innen lentről az utcáról fedezd Salvatore útját. Hidd el nekem sokkal könnyebb, mintha fentről próbálnád meg a sniperkedést. A sikeres küldetésért 3000$ jár.

CALM BEFORE THE STORM

Salvatore nagy dolgokra készül Libertyben, csak lehet, hogy téged ki szeretne hagyni belőle.

JD monológja után lopj egy autót, és irány a Salvatore villa. A helikopteren közlekedő szicíliai Massimo-t kell most lekövetned. Először Hepburn Heights-nél fog leszállni, ott ahol régen a GTA 3-ban az a telefon volt, ahol missziókat lehetett felvenni. Most a Diablokkal találkozik, ami azért érdekes, mert velük egyszer már leszámoltunk két évvel ezelőtt. Miután beszélt a Diablokkal, újból felszáll, kövesd. Ezúttal a kínai negyedbe tart, hogy szövetségre lépjen a Triászokkal is. Sajnos a megbeszélésre a tetőn kerül sor, úgyhogy kénytelen vagy kiszállni a jár-

művedből, és bent a sikátorban található lépcsőn fellopakodni a tetőre. Akármennyire is óvatos vagy, a Triászok kiszúrnak, úgyhogy remélem fel vagy fegyverkezve, mert egy elég nagy lövöldözés lesz. Mindkét tető tele lesz kínaiakkal, plusz, amikor lemész az utcára, még ott is jó néhányan neked támadnak. Ha túlélted, 2000$ üti a markodat, plusz mehetsz JD-hez a következő küldetésért.

THE MADE MAN

Eljött a nagy nap, Salvatore a szolgálataiért megjutalmazza JD-t, és ünnepélyes keretek között a Leone család tagjává fogadja. Szerencsétlen Sindacco-t eláruló JD, azt hiszi az előléptetésének ceremóniájára visszük, pedig dehogy.

A cél a roncstelep. Útközben persze a Sindacco bérgyilkosai is megpróbálják eltenni láb alól a dagadtat, úgyhogy a legokosabb, ha bevárod őket (a piros pontok a radaron a bérgyilkosok), és miután kiszálltak, szépen egyesével leszeded őket. A második kocsi után már tiszta a levegő, tovább autókázhatsz a roncstelep felé. A telepen a hátsó ülésen helyet foglaló Mickey (a bérgyilkos) fejbe lövi szerencsétlen JD-t, ez tehát az áruló valódi jutalma. Szerintem kár érte, ráadásul jobb, ha mi is vigyázunk Slavatore-ral. A misszió nehezebb része azonban még csak most jön. Mivel JD vére szép lassan szivárog a kocsiból a rendőrök szó szerint vérszagot fognak, és mindent megtesznek, hogy megállítsanak téged a visszaúton. Először Mickey-t kell hazavinned (sárga pötty a radaron), majd még az autótól is meg kell szabadulnod. Ezt bárhol megteheted, ahol be tudsz vele hajtani a folyóba (azért az utolsó pillanatban ugorj ki a járműből) 1500$.

VINCENZO CILI CSICSKÁSA #2

THE PORTLAND CHAINSAW MASQUERADE

Az utolsó Vincenzo küldetés következik. A kis kancsó telefonon próbál kibékülni velünk, és hosszas huzavona után Toni ad neki még egy esélyt, Salvatore kedvéért.

Hajtsunk Vincenzo főhadiszállásához, ahol kiderül, hogy Vinnie fiú nincs otthon, egy hajón vár minket a kikötőben. A találkozási pontot sárga pötty jelöli a térképen. A hajó gyomrában viszont nem Vincenzo, hanem a bérgyilkosai várnak állig felfegyverkezve láncfűrészekkel (innen a találó misszió cím). Én a shotgun használatát javaslom, ez az a fegyver, ami egy lövéssel leteríti az őrült módjára feléd rohanó fickókat. Ha minddel végeztél, megjelenik a nagyon csalódott Vinnie is, akit már nem lesz nehéz elintézni. (3000$) Itt hajón egyébként találsz egy magnumot is, és később is visszajöhetsz, ha szerepelni akarsz a Slash TV-ben.

SALVATORE LEONE SZOLGÁLATÁBAN #3

SINDACCO SABOTAGE

Az öreg elég nagy bajban van, úgyhogy minél előbb hajts a villájához. Akik még emlékeznek a GTA3-ból a kőkemény Diablo fiúkra, azoknak ismerős lehet a szitu, a fiúk ugyanis vissza akarják foglalni a régi területüket, és már el is kezdték a mészárlást. Még azelőtt meg kell őket fékezni, mielőtt végeznek az összes Leone bandataggal, és elveszítjük a városrészt.

A helyzet súlyosságát érzékeltetve Salvatore beenged minket a garázsába, ahol némi muníciót és golyóálló mellényt zsákmányolhatunk. Mire a helyszínre érünk, már javában folyik az öldöklés, és a Diablo ál jobban. A képernyő jobboldalán láthatsz két csíkot, a kék a Leone, a piros a Diablo banda létszámát szimbolizálják. Amennyiben a kék csík elfogyna, a missziót elbuktad, úgyhogy tüzelj, mint állat és figyeld a térképet, hogy honnan jön a következő Diablo hullám. Végül aztán csak elfogynak a mocskok, és bár túl sok embert veszít a Leone család, Salvatore mégsem akarja átadni a városrészt a Diablok kezébe (1500$).

THE TROUBLE WITH TRIADS

A Diablo utána Triászokkal is összeakasztjuk Salvatore bajuszát. Az öreg egy roppant fontos megbízással küld minket a Calhahan Point-i raktárhoz, ahol egy jó nagy adag pénz lapul, ezt kellene leszállítanunk neki.

Sajnos azonban későn érkezünk, és a Triászok beelőzve minket felrobbantják az egész épületet. A pénz szétszóródik, amit a Triászokkal és tűzzel egyszerre hadakozva kell összeszedni egy közepesen kemény időlimit alatt. A pénzt amúgy zöld nyilakkal jelöli a játék, úgyhogy nem túl nehéz összeszedni azt. A Triászokat viszont az utolsó szálig vadásszuk le, különben egészen Salvatore villájáig követnek majd téged (1500$).

DRIVING MR. LONE

Az öreg Salvatore papa most már nem csak a riválisbandáknak, de magáénak a polgármesternek is a bögyében van. Mivel nem érzi magát biztonságban a Portland szigeten, ránk hárul a feladat, hogy kijutassuk innen.

Mint utazóalkalmatosságot, és a motor ajánlanám. Első körben a Harwood-i kompállomás felé vegyük az irányt, de mivel azt lezárták a kopók és a sztrájkoló munkások, némi tűzharc után irány a félig kész híd a város másik felében. Ha eljutsz odáig a zsarukkal a nyomodban, láthatod, hogy a híd már majdnem kész, ezért, egy merész ugratással átjuthatsz a híd túloldalára. Stauntonban még le is kell szállítani Salvatore-t az új Safe Huose-hoz (4000$), de ami a lényeg, végre elhagyhattuk Portlandet.

A WALK IN THE PARK

Salvatore nem bízik a Staunton-i telefonvonalakban, ezért a következő küldetést egy nyilvános telefonfülkénél tudod felvenni. Az utasítás egyszerű: nyírjuk ki neki R.C. Hole polgármestert, aki egyre jobban akadályozza a szervezet munkáját. A polgármester épp a szokásos reggeli kocogását végzi a szemközti parkban (nagyon kemény a kis gyógyegér, ahogy a tréningruhára vette fel a kis futónadrágot. Itt tehát a tökéletes alkalom a merénylethez.

A városi elöljáróságot nem csak a rendőrség őrzi, de a saját biztonsági emberi is folyamatosan kísérik. Üvölt a misszió a sniperért, de a hagyományos módon – azaz betörünk egy autóval és elütjük, esetleg mindenkit leméAszárolunk – is teljesíthető a misszió. Mondjuk a biztonsági emberek rohad keményen tüzelnek, és pikk-pakk leszedik az energiádat, ha sokat bénázol. Ja, és ha polgármester kijut a parkból, elég zúzos kis autós üldözéses rész kezdődik. Ha a polgármester halott, maga után hagyja a mobiltelefonját, amit még le is kell szállítani Salvatorenek (1500$).

MAKING TONI

Ez a misszió talán a legrövidebb a játékban. Salvatore elküldi érted az embereit, mert elő akar léptetni, a polgármester kinyírása miatt. A dolog egy kicsit gyanús, hiszen megint beül velünk a kocsiba Mickey bérgyilkos, tehát elképzelhető, hogy a mi jutalmunk is az lesz, mint a jobb sorost érdemelt JD-é, azaz kivégeznek. Vezess a találka helyére és ne parázz. Salvatore nem akar megöletni, hanem valóban előléptet. Ezen felül 2000 dolcsit is kicsenget.

Antonio tehát végre elkezdett újból felemelkedni a képzeletbeli ranglétrán, ugyanakkor egyelőre vége a Salvatore missziónak, legközelebb a Donald Love küldetésekkel kezdünk majd. Talán.

Csipi M Lee

SNIPER ELITE (PS2, XBOX) VÉGIGJÁTSZÁS, BEFEJEZŐ RÉSZ

A TECHNOLÓGIA ELTULAJDONÍTÁSA (2) - A LŐSZERRAKTÁR

Szedd fel a cuccokat, majd szaladj előre a tankhoz, és bújj el a bal oldalán. Lassan kukkants ki, majd átlósan szemben jobbra a ház tetejéről szedd le az orvlövészt. Menj tovább jobb oldalt a fal mentén, majd a beugrónál fordulj jobbra. Az út végén lesz két gépfegyveres szemben, és egy orvlövész a háztetőn, plusz még a hátadba is kerülhetnek. Ha kiértél az út végére, balról további két gépfegyveresre számíthatsz. Ments! Fordulj balra, és a nyilat követve menj be a kis átjáróba, de számíts rá, hogy őrökkel találkozol. Előbb menj fel a lépcsőn, és hirtelen kirohanva lődd le balra az ablaknál bujkáló katonát, majd gyere vissza az átjáróba, és lődd szét a rádiót. Most a nyilat követve juss el a 4 teherautóig, és a két középső közé helyezz el egy időbombát. Ments! A Teherautóktól balra lesz egy kis cikk-cakkos sikátor. Ha kiértél belőle, fordulj jobbra, és a sarkon lesz a helység, amit fel kell robbantani időbombával. Mindössze egyetlen katona őrzi. A nyilat követve menj tovább jobbra, majd a majd balra a sikátoron át egy másik úthoz, aminek a végében két járőr járkál fel-alá. A sarkon találod az újabb az újabb lőszerraktárat. Robbantsd fel, majd ments és vonulj vissza a nyíl irányába!

A TECHNOLÓGIA ELTULAJDONÍTÁSA (3) - A RAKÉTAVETŐ

Szedd fel a cuccokat, majd indulj el a nyíl irányába. Balról rád támadhat közben a téren egy gépfegyveres. A sarkon túl bajtársakra lelsz, segíts nekik legyőzni az NKWD gépfegyvereseket. Egy páran sunyi módon a romos házak között lesznek. Ments! A nyilat követve kiérsz egy romos térre, ahol 4 katonát kell lelőnöd. Használd a gépfegyvered is. Keresd meg a pilótát, kapd fel, majd gyere vissza a többiekhez. Közben persze újabb katonák bukkannak fel, de ha sietsz, nem lesz gond. Ments! Kövesd a nyilat, míg meg nem találsz egy rámpával elkerített átjárót. Menj át rajta, majd rögtön szembe szedjél le 5 katonát, de vigyáz mert hátba is fogba támadni, plusz jobbról is jön egy fickó, no meg szemben átlósan jobbra is lesz egy orvlövész a háztetőn. Most pusztítsd el a két rakétavető teherautót a sarokban. Most tarts kelet felé, míg el nem érsz egy térre, és ott is intézd el egy csapatot. Két katonát középen találsz, egyet jobbra, plusz egy társát felette a háztetőn, egyet a teherautóktól jobbra, és egyet balra a homokzsákok mögött. A tér közepére érve a már a mögötted bujkáló orvlövészt is leszedheted a háztetőn. Itt is pusztítsd el a rakétás teherautókat, majd ezután vonulj vissza a nyíl irányába.

A TECHNOLÓGIA ELTULAJDONÍTÁSA (4) - RANGIER PÁLYAUDVAR / HOLZ PIAC

Vedd fel a cuccokat, majd indulj el a romos gyár felé. A jobbra lévő nagy épület mentén haladva szedd le messziről az épület sarkánál a járőrt. A falnál végighaladva a sarok után csak annyira kukkolj ki az épület után, hogy lásd a páncélkocsi elejét, és fedezékben maradva dobálj mellé gránátokat. Ha kifogynál, akkor távolról megkerülve juss be a gyárba. Bent készülj fel egy 3 fős csapatra, amelyre nyugat felől számíthatsz. Ments! Most rohanj szembe át az úton, és bújj el egy fedezék mögött egy kis harcra felkészülve, mert közel tucatnyian fognak rád támadni. Ha győztél, a nyilat követve menj a következő gyárba. De mivel ott is várnak rád jó páran, érdemes visszamenni az első gyárba, elmenni a keleti végébe, közben leszedni 2-3 katonát, majd hátulról behatolni a következő gyárba, mert így nem tudnak bekeríteni. A második gyár keleti végéből mér könnyedén leszedheted a sínek között bujkáló katonákat. Igen látványos, ahogy a síneken 60-80 méter süvítve betalál egy-egy golyó. Sajnos az első gyár felől is jönnek még páran, plusz a tetején egy mesterlövész is megkeseríti az életedet. Jóval feljebb kell célozni, mint a feje, mert kb. 150 méterre van tőled, de nem kötelező lelőni. Ha szabad a terep, robbantsd fel a két tartályvagont, ments, majd irány a kastély, vagyis menj előre a pálya elejére.

A TECHNOLÓGIA ELTULAJDONÍTÁSA (5) - A KASTÉLY

Mivel ez egy nehéz küldetés, most kivételesen mindegyik optimális mentési helyet megadom.

Szedd fel a cuccokat, majd haladj előre a nyíl irányába amíg nem találkozol a bajtársaiddal. Ments, majd segíts nekik elintézni egy NKWD csapatot., de ügyelj rá, hogy nehogy eltaláld az utolsó teherautót. Haladj előre fedezéktől fedezékig, és apránként öld meg az ellenséges katonákat gépfegyverrel, ha már senkit nem látsz sniperrel. Ne várakozz egy helyben, különben megölik a többieket. A teherautó rádióját lehallgatva megtudjátok, hogy egy páncélos hadosztály közeledik erősítésnek, ezért a fiúk átkutatják a rakteret egy páncélöklért. Ments, majd szedd le a gépfegyvereseket a bunkerből, és a kerítés mögül, valamint a mögötted közelítő két katonára is legyen gondod. Haladj előre a kastély felé, és a nyilat követve menj be az alagútból nyíló helyiségbe, de előtte ment, majd hajíts be néhány gránátot, mert legalább ketten várnak rád bent. Menj fel a két csigalépcsőn., de a másodikon kúszva haladj, nehogy meghalljanak. Ha felértél, keress fedezéket, majd ments! Ha felkúszol az ablak alá döntött ajtóra, nagyszerűen rálátsz a folyosóra, ahonnan legalább hárman fognak beözönleni. Most menj a helység végébe állj a folyó felé az ablakba, hasalj le, majd ments. Most lehetőleg oltsd le a szobádban a villanyt, és tekerd fel jó magasra a kontrasztot/fényerőt, mivel a sötétben nehezen látni az ellenséget. Pásztázd körbe a hidaknál a terepet, és minden ellenséges NKWD katonát szedjél le. Két hullámban fognak jönni, így közben érdemes egyszer-kétszer menteni. Nagyon látványos kis 200 méteres rekordok születhetnek ennél a résznél. Ha sikerült, egy bejátszás következik, ahogy betörnek a hátsó udvarra az NKLWD csapatok. Most menjél át a mögötted lévő ablakhoz, majd ments! Öld meg az első NKWD csapatot az udvaron, majd állj készenlétben gránáttal az átjáróra célozva, majd dobáld meg a második csapatot, amikor kirohannak. Ha győztél, az udvaron át távozhatsz a következő helyszínre.

MENEKÜLÉS BERLINBŐL (1) - A PILÓTA

1945. április 28. Mivel a német ellenállás lassan minden reményét elveszíti, az orosz erők egyre nagyobb tempóval nyomulnak előre Berlinbe. 24 órán belül az utolsó állásukat is elveszítik a német haderők. Dr. Lohmannt továbbra is fogva kell tartani. Segítened kell kicsempészni őt a városból. A legjobb lehetőségnek a Tempelhof reptér bizonyul. Ez a stratégia nagyon kockázatos, de amilyen váratlan, hogy betörsz a reptérre, és ellopsz egy gépet, akár még működhet is a terv. Találkozz a német ellenállókkal, akik Dr. Lohmannt fogva tartják, és szabadítsd ki a pilótát.

A bejátszásban láthatod, amint az NKWD csapatok elviszik kihallgatásra a pilótát. Mindenképpen ki kell őt szabadítani. Szedd fel a cuccokat, majd térkép alapján menj az NKWD csapatok úti céljához, amit a kígyózó szaggatott piros nyíl jelöl. Válaszd ki a gépfegyvert, majd várd be a két járművet a sarkon. Ahogy kiszálltak, ölj meg mindenkit, csak vigyázz a pilótára. Ha szorgalmasan oldalazgatsz, nem lesz nehéz dolgod. Gyűjtsd be a muníciókat, majd menj oda a pilótához, aki nem hajlandó kivinni a csapatokat, amíg ki nem szabadítod s bátyját is. Ments, majd indulj el észak felé, a teleszkópos épülethez középen. Legalább öten lesznek körülötte, és bent. Hátulról hatolj be, de vigyázz, mert minden ablak mögött lehet orvlövész. Bent majd számíts az első emeleten is egy gépfegyveresre. A legfelső emeleten megtalálod a pilóta bátyját, aki még nem akarja elhagyni Berlint, mert még segíteni akar néhány embernek. Cuccolj fel, ugyanis egy csomó lőszert , medikitet, és egyéb kiegészítőt találsz az emeleten, majd menj vissza a pilótához és ments! Ki kell vinned őt a helyszínről. A Háromszöggel / Y-nal kérheted, hogy kövessen, vagy várjon rád az adott helyen. A sarkon túl jobbra az utca végében egy gépfegyveres lesz a fedezéknél. a nagyobb téren pedig további két katonát fogsz találni.

MENEKÜLÉS BERLINBŐL (2) - AZ ÚT TEMPELHOFBA

Menekülés közben tankok támadják meg a teherautót. Gyalogosan kell megpróbálni leszedni az ellenséges katonákat. Mindenek előtt, szedd fel a cuccokat a földről. Előre

mehetsz irtani az NKWD egységeket, de ha figyelmeztetnek, hogy oroszok közelednek, akkor menj vissza gyorsan a teherautóhoz megvédeni a bajtársaidat. Egyelőre mindenképpen kerüld el a tankokat, csak a katonákra koncentrálj. Nem lesz egyszerű, úgyhogy közben nyugodtan mentsél 2-3 alkalommal. Ha megöltél egy tucatnyi katonát, akkor ments, és indulj el a tankhoz. Kicsi az esély rá, hogy eltaláld a tanksapkát, ezért a földre helyezett TNT lesz az ideális megoldás. Ha felrobbantottad a tankot, akkor ments, majd intézd el a másikat is, de előtte öld meg a körülötte portyázó csapatokat. Ne a nyíl szerinti irányából, hanem egészen jobbról az utca végéből közelíts a tanhoz, és akkor nem kerülhetnek a katonák a hátadba. Ha sikerült, akkor menj vissza a bajtársaidhoz.

MENEKÜLÉS BERLINBŐL (3) - TEMPELHOF REPTÉR

Habár a következő küldetés elvileg részben egy lopakodós küldetés, nekem nem nagyon sikerült riasztás nélkül, így ha te mégis észrevétlenül szeretnéd végrehajtani a feladatokat, akkor ne vedd figyelembe a leírásomat. A cuccokat felvéve kússzál ki a hangárból és lődd le jobbra az őrt, majd egy másikat is szedjél le az irányító toronynál. Ezután elő bújik egy harmadik is átlósan jobbra a dobozoknál. Őt is lődd le, majd ments! Most menj az irányítótoronyhoz, ölj meg körülötte néhány katonát, majd a garázson túl várd meg, amíg megérkezik a teherautó, és a gépfegyvereddel ölj meg minden kiszálló katonát, mielőtt még fedezékbe húzódhatnának. Ha jönne még egy teherautó, tegyél ugyanígy. Most menj fel a torony legfelső szintjére, és öld meg a két oroszt, ments, majd indulj el a repcsik felé. Ölj meg ott is közel egy tucat közöttük portyázó őrt. Ha eljutottál a kis bódéba, és mindenkit, megöltél körülötte, akkor ments, majd öld meg az erősítésként küldött katonákat, és kapd el a gépet, csak ne fuss a szárnyai elé. Ha sikerült, innentől mér élvezheted a bejátszást, amint sorra özönlik el a repteret az oroszok, te pedig néhányukat még búcsúzóul leszedsz, hogy fedezd a gép felszállását, majd az utolsó pillanatban felpattansz a repülőre, és tovaszálltok Berlinből.

VICTORY

Berlin bukásával és Hitler öngyilkosságával lassan véget érni látszott a II. Világháború. Mivel az oroszoknak nem sikerült megszerezniük az atomtechnológiát, így egy ideig fennmaradhatott utána a béke, de a több, mint 40 évig tartó Hidegháborút sajnos nem lehetett elkerülni...

TITKOS KÜLDETÉS: A BÚVÓHELY

A sikeres végigjátszás után egy extra küldetés is megnyílik a játékban. A (gémen belül is) fiktív sztori szerint egy nappal a szökés után segítened kell egy összekötő embernek átszökni egy veszélyessé vált óvóhelyről egy biztonságosabb helyre.

A nyilat követve jussál el egy óvóhelyre, de készülj fel, hogy lépten-nyomon több tucatnyi katonával fogsz találkozni, akik egymás ellen harcolnak. Kalkuláld bele a harcoknál, hogy ebben a küldetésben a kezdeti sniperedet kapod vissza. Az egyik saroknál, ahol a német tisztet őrzik, találsz medikitet és egyéb utánpótlást. A titkos bázisra érve találkozol az összekötő emberre, és kaptok egy üzenet, miszerint ez a hely már nem biztonságos, és hogy már közeledik az ellenség. El kell tűnnötök onnan, de a társadnak még meg kell semmisítenie néhány titkos cuccot, ami nem kerülhet az ellenség kezére. Addig neked kell, feltartani a katonákat. Kapd fel a drótos gránátokat, majd menj le a bejáratokhoz, és helyezd el annyiféle helyen őket, amennyinél csak tudod, akár a lépcsőn is, hogy ha belebotlanak, a lehető legtöbben robbanjanak fel. Ezután menj fel a társadhoz, hasalj le az ajtóban gépfegyverrel a kezedben, fokuszálj a lépcsőre, majd ments! Az ellenség egy része így is fel fog robbanni a csapdáktól, de még így is sokan fognak jönni, úgyhogy érdemes közben néhányszor menteni. Ha minden behatolóval végeztél, menj a társadhoz, majd ments! Menj fel a tetőre, és mindenkit ölj meg, akit csak látsz az utcákon. Utána ments, és a földszintre leérve jussatok el épségben az új kijelölt búvóhelyre a nyíl segítségével.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

THE LEGEND OF ZELDA: THE WINDWAKER (GAMECUBE) VÉGIGJÁTSZÁS 5. (BEFEJEZŐ) RÉSZ

Teleportálj a Tower of the Gods nevű mezőre. Ha beeveztél a templom bejáratához, egy bejátszás jön, melyben Link előveszi a Triforce of Courage-t, megnyílik a víz felszínén az örvény, melybe majd beevezve lejuthatsz Hyrule kastélyába, s Link kézfején megjelenik a Triforce szimbólum. A király elmondja, hogy ez csak az igazi hősök kiváltsága! A bejátszás után evezz bele a fénysugárba, hogy lejuthass Hyrule kastélyába. Menj be a várba, bent pedig le a szobor alatti járaton, ahol a bejátszásba a terem közepén Zelda hercegnő áll, de mire Link odaszalad, a lány eltűnik. Ganondorf gúnyos hangját hallhatjuk, ahogy elhencegi erejének teljes visszatértét, és biztosít minket, hogy vele szemben a győzelemre semmi esélyünk. A bejátszás után rád támad két fekete lovag, és körülöttetek tűz gyúl. Miután kinyírtad a lovagokat, a tűz kialszik, tehát irány vissza a főterembe. Fent Link automatikusan odaszalad a dungeon bejáratához, amit eddig elektromos rács védett, de az most a szemed láttára eltűnik, és kiléphetsz a szabadba. Kint a híd közepe táján van egy rugalmas, láthatatlan fal, üss bele a kardoddal, mire az szilárddá válik és széttörik. A híd végétől egy gyönyörű, napsugaras táj tárul a szemünk elé, amit sajnos nem sasolhatunk meg közelebbről, mert csak az úton tudunk haladni, ami mellesleg tartogat egypár ellenséget is. Miután végigmentél a sárga úton (hoppá, az egy másik történet :) és megölted a lovagot (Nem, nem Óz-ról van szó, a varázsló csak a legvégén jön el, de őt Ganondorfnak hívják... :) szigonyozd át magad a szakadék túloldalán lévő bejárathoz, és menj is be.

GANON'S TOWER

Bent egy újabb furcsa érzésem támadt, mert a sötét terem erősen hasonlít Tolkien történetének megfilmesített változatában lévő egyik helyszínre, egészen konkrétan Mória bányáinak bejáratára gondolok, ahol törpcsontvázak, meg effélék hevertek. De lehet, hogy ez csak érzéki csalódás a részemről. Menj tovább, be a sokat sejtető ajtón. Hát igen. Ez itt nagyon szemét dolog lesz, ugyanis az eddigi (összesen négy) főellenséggel újból meg kell majd mérkőznünk. A dolog úgy néz ki, hogy itt van négy kisebb híd egymással srégen, meg egy fő híd. A szitu adott: a négy kis híd vezet a főellenségekhez vezető ajtókhoz. Kezd azzal a híddal, amelyik a bejárat (ahol bejöttél) mellett van jobbra. Nyírd ki a kapu előtt álló őrt, és nyomás befelé. Bent nyilazd le a varázslót, lövesd fel magad a rugóval, és amikor a legmagasabb ponton vagy a levegőben, a Dekuval szállj át a következő rugóhoz. Itt megint lövesd fel magad a levegőbe, majd szállj át a túloldalra a két légörvény között úgy, hogy közben azok ne tudjanak lesodorni a szakadékba. Öld meg a vázákból előtörő lényeket, majd szigonyozd fel magad az ajtóhoz. Bent egy régi ismerőssel, Molgerával a kígyószerű lénnyel kell ismételten megküzdenünk. A taktika ugyanaz, mint előzőleg, úgyhogy azt most nem írom le. Miután végeztél vele, a központi teremben találod magad, és a főajtón, amin keresztül majd később kell tovább menned (miután a további három főellenséget is kinyírtad) kigyullad az egyik szimbólum, jelezve, hogy az egyik főszörnnyel már végeztél. Menj tovább a bejárattól jobbra lévő második ajtóhoz, öld meg az őrt, és irány befelé. Bent a koporsókból ellenségek és cuccok is előkerülnek. Fuss a folyosó végére, tükrözz rá a az olajchuchukra a fénysugárral, majd ha az kővé dermedt,

kapd fel, rohanj vele a kapcsolóhoz, és tedd rá. Ha ez megtörtént, uzsgyi fel a legördülő lépcsőn, mert a chuchu nemsokára visszanyeri eredeti alakját, és lemászik a kapcsolóról. Fent még egyszer el kell játszanod ugyanezt, csak úgy tudsz bejutni a főellenség ajtaján. Bent a kövér Jalhalla az ellenfél, tükrözd meg sorozd, ahogy előzőleg. Ha kipurcant, ismét a főteremben találod magad, és a főajtón pedig kigyullad a második szimbólum is. Most menj be a bejárattól balra lévő első ajtón. Bent a főellenség ajtajától egy lávafolyam választ el. Csáklyázd át magad a lávában lévő legközelebbi platformra. Innen csáklyázd át magad a következőre, ahonnan szintén csáklyázd fel magad, de most mássz fel a rúdra, és innen Deku levéllel lebegj át az ajtóhoz. Bent Gohma-val kell megküzdened. A rákszerű lény felett a plafonon belóg Valoo farka, ezt kell csáklyáznod. A harmadik után a rákról letörik a páncél, és amikor lecsap a talajra, sorozd meg a szemét. Kb. három sorozás után kifekszik. A központi teremben a szimbólum kigyulladása jelzi, hogy már csak egy szörny van hátra, tehát irány a bejárattól számított bal második ajtó! Bent egy tüskés növényekkel beborított szakadék tátong előtted. Dekuval legyezd meg a szélmalmot, majd vitesd el magad az eléd gördülő platformon addig a falból kinőtt indáig, amelynek lapos a vége, így át tudsz rá ugrani. Amikor az inda lent van, legyezz a másik szélmalom felé, hogy a libegő a lehető legközelebb gördüljön hozzád, s mikor az inda fent van, rugaszkodj el, és Dekuval szállj rá. Hajtsd magad a következő indákig. A jobboldalira Dekuval szállj rá, majd mikor az indák egymással egy szintbe kerülnek, ugorj át a másikra. Mikor ez a legmagasabb pozícióba mozdul, a Dekuval lebegj a főellenség ajtajához. Bent egy olyan ellenség vár, akivel még a játék elején találkozhattál, egy hatalmas növényről van szó, aki csápjai segítségével lóg le a mennyezetről. Bumeránggal kaszabold le az összes ilyen csápját, mikor is a növény leesik, a szirmai szétnyílnak, és a benne lévő bibét (?) sorozd. Ha a növény elpusztult, már szabad az út tovább a főajtón keresztül, persze örömre még semmi okod, mert a hosszú, és nehéz részek még csak most jönnek! Menj be a főkapun, amely most már nyitva áll előtted. Menj fel a lépcsőn, és ott is be az ajtón. Bent további három ajtó van, egy díszes veled szemben, és két másik kétoldalt. Először menj be a jobboldaliba, ahol a falon négy mécses ég. Jól figyeld meg, hogy a játék milyen sorrendben mutatja meg őket, és jegyezd is meg, de a lényeg az, hogy melyiken hány gyertya van (egytől négyig). Ha megfigyelted, menj ki ahol bejöttél, és menj be a szemközti ajtón. Itt négy kapcsoló van a falon, amiket olyan sorrendben kell becéloznod a bumeránggal, amilyen sorrendben az előző teremben a gyertyákat mutatta a játék. Ha becéloztad mindet, engedd el a bumerángot, és ha jól csináltad, egy örvény jelenik meg a víz felszínén, és a király beúszik a barlang bejáratán, amitől Link majdnem szívinfarktust kap :). Elmondja neked, hogy ez egy átjáró a kinti világba, és ha szükséged van még az előtted álló harcokhoz valamire, szállj be a csónakba, és evezz bele az örvénybe. Ha ezt megteszed, simán vissza fogsz tudni jutni, a visszavezető örvényt Forsaken Fortress-ben találod, közel a bejárathoz. Amint visszatértél, menj be abba a terembe (pont az örvényes szobával szemben), ahol a gyertyák vannak a falon, és ess le a sötéten tátongó szakadékba. Bent négy ajtó vesz körül, középen pedig egy fekete lovag támad rád, akivel most ne foglalkozz, később úgyis meg kell vele küzdened. Ez egy labirintus. Ha jobban megfigyeled az ajtók szélén kirakott kövezetet, láthatod, hogy nem egészen egyforma színűek, van egy egészen világos, két sötétszürke, meg egy fekete. Menj be a fekete kövekkel körberakott ajtón, és egy ugyanolyan teremben fogod magad találni, mint az előző, de ez ne ijesszen meg, menj be rögtön a bal oldali ajtón, a következő teremben a szemben lévő ajtón, majd megint be balra, majd jobbra, és itt az utolsó teremben pedig egyenesen be a szemben lévő ajtón. Itt kell megküzdened a fekete lovaggal, az ajtó lezárul mögötted. A lovag háromféle módon tud támadni. Van, hogy sokszorozódik, leszáll a földre, és egy kört zár be, amiben ha benne talál, nagy sallert kapsz a hatalmas kardjától, de tud még piros és fehér színű fénygömbökkel is lődözni. A piros színű elől szaladj el, de amikor fehér gömböt küld feléd, a kardoddal üsd vissza rá, amit ő majd szintén visszaküld neked. Egy ideig még pingpongoztok a gömbbel, de aztán elvéti, eltalálja a golyó, és a földre roskad. Ekkor szaladj oda hozzá, sorozd meg a fejét alaposan, és fekete füstkardját hátrahagyva kimúlik. Ha megölted, egy láda jelenik meg a terem közepén, ami egy kulcsfontosságú tárgyat rejt: a light arrow-t! Ezt a fényes nyilat az íjaddal tudod kilőni, de varázserőt használ, úgy mint a tüzes és jeges nyíl. Ha felvetted a cuccot, menj be a nyitott ajtón, és abban a teremben találod magad, amelyben a díszes kőajtó van. Sajnos, itt is rád támad a lovag, akit meg kell ölnöd ahhoz, hogy bemehess ezen az ajtón, de a jó hír az, hogy most csak egyszerűen bele kell lőnöd egy fénynyilat, és menten bevégzi. Vedd fel a tag kardját, és üss bele a kőajtóba, ekkor az széttörik, és szabad lesz az út. Menj fel a lépcsőkön, közben kaszabold az ellenséget, és tuningold magad cuccokkal, mert nehéz rész következik. Ha mindenkit kinyírtál, menj be az ajtón.

FŐELLENSÉG: GANONDORF

Bent Zelda hercegnő alszik békésen, az ágy mögül pedig Ganondorf tűnik elő, miközben megpróbál betörni a lány álmaiba. A szöveg után Ganon egy hatalmas szörnnyé változik át, akivel bizony meg kell küzdened. A stratégia a következő: bumeránggal vágd el azt a kötelet, amin a farka lóg, majd mikor az leesik a földre, és Ganon kígyózó mozgással húzza maga után, te lőj bele a fénynyíllal a farka végén lévő üveggömbbe. Minden lövés után széttörik, és kb. a harmadik találat után a szörny látszólag a szörny el is pusztul, aminek Link nagyon örül. Te még ne örülj, mert ezzel közel sincs vége a harcnak, a szörny ugyanis átalakul egy hatalmas szőrös pókká. A terem talapzata víz, ami tükrözi a plafont, ahová a pók mászott. Mikor a szörny fent tartózkodik, elkezd gyorsan forogni, amit te a víz tükrében láthatsz. Figyeld meg, hogy a pók hátulján lévő üveggömb merrefelé fog érkezni mikor a pók leereszkedik, és fuss oda. Lődd meg fénynyíllal, a harmadik ilyen találat után a pók is elpusztul, vagyis inkább átváltozik egy hernyóvá. A sebesen száguldozó hernyónak a végén van az üveggömb, azt kell háromszor eltalálni. Ha sikerül a csúszómászó fejét megütni a kardoddal, egy pillanatra megáll, de én ezzel nem sokra mentem. Ha kivégezted, Ganondorf Zelda hercegnővel a hóna alatt meglép, de előtte közli veled, hogy vár rád, és a végső megmérettetésre... Miután eltűnt, mássz fel a terem közepén lelógó kötélre, s mássz felfelé egészen addig, amíg fel nem tudod húzni magad egy platformra. Nézz körül, látni fogsz egy rudat, amire fel tudod húzni magad a csáklyával. Fent megint csáklyával húzd fel magad, és ott égesd le a teleport tetejét, hogy ha még nem akarnál belevágni a harcba, akkor legközelebb ne kelljen ezt a tornagyakorlatot végigcsinálnod. A falban van egy ablakszerű mélyedés, oda szigonyozd fel magad, és lépj be abba a terembe, ahol a legvégső küzdelem vár rád. Egy hosszú bejátszás jön, melyben Ganondorf elmondja, hogy az, aki először megérinti a Triforce-t, annak az istenek teljesítik a kívánságát. De mielőtt megtudná azt érinteni, és azt kívánná, hogy Hyrule földje legyen az övé, megjelenik a Király, és ráteszi a kezét a Triforce-ra. Reményt kíván a világ jövőjének, Linknek és Zelda hercegnőnek. Mikor a bejátszásnak vége, a Király eltűnik.

A hercegnő elveszi az íjadat (milyen jogon? :) és azzal kezdi el lődözni Ganondorfot. Mikor eltalálja, fuss oda a krapekhoz, és sorozd meg, majd ugorj el, mert nagyot csap, mikor kikerül a nyíl hatása alól. A harmadik ilyen sorozás után Ganon dühbe gurul, és ad egy nyaklevest a kiscsajnak, aki ettől kifekszik, és az íjadat is buktad! Magadra maradtál, a következőt kell tenned: állj Ganondorf elé, tartsd lenyomva a bal ravaszt és a D-pad fel-t, közben sorozd őt, és mikor elkezd a képernyőn villogni az „A", gyorsan nyomd le azt, így Link Ganondorf fejébe szúrja a kardját. Ezt a technikát Outseten az öreg tanította neked még a játék elején. Pár ilyen „fejbeszúrás" után a hercegnő magához tér. Menj hozzá közel, ekkor elmondja, hogy majd ő feléd fogja célozni a nyilat, amit te a pajzsoddal irányíts Ganon felé. Ha sikerült, gyorsan csináld meg az előbbi „A" gombnyomásos technikát, és ekkor Link olyan mélyen döfi Ganon fejébe a kardot, hogy a fickó menten kővé válik, és ezután már csak annyi a feladatod, hogy kényelmesen hátradőlve végignézed a könnyes bejátszást, és a vége főcímet. Congratulations, you are the best! ;)

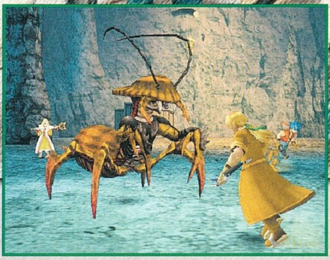
Beatrix
kisbea@vipmail.hu

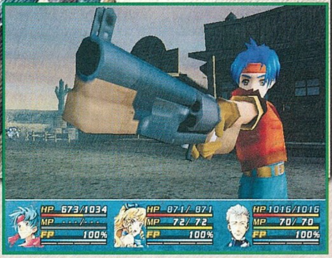

Nintendo
576 KONZOL
DS
RIO KART


SHADOW™
THE HEDGEHOG









Remake-et készíteni egy régi klasszikusból mindig kétélű próbálkozás. Egyrészt lehet nagyon sikeres, ha az újra feldolgozott epizód nem csak grafikájában újul meg, hanem hű marad korábbi hangulatához is. Talán erre a legjobb mintapélda a Resident Evil 1 GameCube-os változata. Ritka azonban, hogy egy remake annyira jól sikerüljön, mivel a programozók elképesztő bravúrral szokták elszúrni az ilyen újra kiadásokat. Ezért is rettegek a Final Fantasy VII PS3-as remake-jétől (már ha lesz ilyen, ami egyenlőre kétséges), mert mai középszerű Square színvonalat tekintve kiváló grafika ide vagy oda, de félek, el fogják rontani az anyagot.

És, hogy mi köze van mindennek a legújabb WA játékhoz? Talán kezdjük az elején.

A mára nagy sikernek örvendő Wild Arms sorozat '97 közepén indult. Egy nagyszerű felülnézetes, rajzolt RPG volt PS1-re. Három évvel később aztán elkészült a második, majd 2002-ben a harmadik rész is. Ami az első részt – és tulajdonképpen a sorozatot – sikeressé tette, az a nagyszerű, kicsit western beütésű hangulat, a szép rajzolt grafika, a tartalmas játékmenet, valamint a kiváló zene volt. Emellett a történet is fordulatos és lebilincselő lett. Érdekes és újszerű húzás volt, hogy a három főszereplőt külön-külön lehetett irányítani, majd miután a szálak összefutottak, csak azután egyesült a csapat és indult be az igazi sztori.

Bevallom a kezdeti idegenkedésem után nagy kedvencem lett a program, és a mai napig szívesen gondolok vissza rá.

Így aztán talán megértitek, milyen nagy várakozással helyeztem be a gépbe a **WA Alter Code: F**-et, mely nem más, mint a híres-neves első rész felújított verziója. A helyzet az, hogy én személy szerint nagyon kritikus vagyok egy-egy klasszikus játék újrafeldolgozása kapcsán. És az is tény, hogy nekem a Alter Code: F elsőre nagyon nem tetszett. Félre is tettem. Aztán kb. egy hét múlva újra nekiduráltam magam még egyszer, és láss csodát, ugyanaz történt, mint 7 éve. Egyre inkább megtetszett a game, bár maradéktalanul azért nem vagyok elégedett. Véleményem szerint egy viszonylag jó remake-ről van szó: aki nem ismerte annak idején az első részt, annak most ez egy remek lehetőség a beszerzésre. Már csak azért is, mert ez egy nagyszerű játék, melyet már csak a zenéi miatt is érdemes végigtolni.

Persze mint minden remake-nek, ennek is megvannak a maga pozitívumai és hibái is, melyek főleg olyan változások, amik a régi részben másképp, talán jobban szerepeltek. Én például rajongok a régi felülnézetes 2D-s grafikáért. Látványosnak és szépnek tartom ezt a stílust és sajnálom, hogy a Alter Code: F készítő teljes mértékben hanyagolták. Az anyag 3D-s külsőt kapott, ami vegyes érzéseket váltott ki belőlem. Nyugodtan kijelenthetem, hogy az anyag még egy PS1-en is simán elmenne. Nem ronda így se, de a karakterek nem jók. Talán szerencsésebb lett volna cell-shaded technikával elkészíteni őket. Sőt, még ennél is jobb lett volna, ha az egész stuffot kézzel rajzolják, mivel ebben az esetben az eredeti hangulat jobban visszajött volna. További hiányosság, hogy a játék elején nem válthatunk karaktert, tehát sorban kell végig mennünk Rudy, Jack és Cecilia történetén.

Ha már itt tartunk, akkor a sztori változatlan maradt. Egy Filgaia nevű világban járunk, ahol gonosz, sötét erők tűntek fel a déli féltekén. A céljuk megszerezni egy rég elfeledett démont, hogy azt felélesztve elsöpörjék az emberiséget. Dióhéjban talán ennyi, bár ennél jóval többről van szó. Aki korábban játszotta tudja, aki meg nem, az majd megfogja tudni, mivel egy rendkívül fordulatos, dramaturgiailag nagyszerű sztorival ismerkedhetnek meg azok, akik nekiveselkednek a játéknak. A régi rajongók is megtalálják a számításukat, mivel a párbeszédeket jórészt újra írták, valamint sok-sok új jelenettel is kiegészítették az anyagot, melyek miatt még teljesebben át tudjuk élni a szereplők sorsát.

A grafika mellett nagy változáson ment keresztül a harci rendszer. A régi epizód körökre osztott szisztémája kiegészült a Wild Arms 3 rendszerével. Azaz, miután embereinknek kiadtuk a parancsot, azok elkezdenek rohangálni a terepen, majd egyéni tempójukban hajtják végre a parancsokat. Szerintem király ez a rendszer, csak épp kicsit szokni kell.

További újdonság, hogy a térképen lesznek helyek, amiket nem látunk, mert előbb fel kell őket fedezni. A térképen a Négyzet lenyomásával egy zöld gömböt generálhatunk, így ha olyan hely közelében vagyunk, ahova be lehetne menni, akkor az megjelenik a térképen. Így titkos helyeket is találhatunk. Ezekből egyébként lesz egy pár! Ott van például a több szintes labirintus, az Abyss, ami a WA3 rajongóinak ismerős lehet. De sok újdonsággal is összefuthatnak a program rajongói (lesznek egész meglepő, újszerű dolgok), de nem akarom lelőni a poénokat.

Az audio kapcsán maximálisan elégedett voltam, pedig ehhez is kritikusan álltam hozzá, mivel a Wild Arms első része a legjobb zenéjű PS1-es játékok között volt. Az Alter Code: F zenéi nagyon ütnek, köszönhetően Michiko Naruke-nek, aki az eredeti változat zenéit is komponálta, és ebben az új részben is ő vállalta a munka oroszlánrészét. A számok többsége új hangszerelést kapott, kicsit minden megújulva szól, de továbbra is a régi hangulatot adják vissza és ez nagyon jó!

A Wild Arms Alter Code: F tehát egy kellemes játék, mert egyszerre szól a program régi rajongóinak és a mai érdeklődőknek egyaránt. Mind a két réteg megszeretheti. Így akinek bejönnek a jó zenéjű kellemes hangulatú RPG-k, ahol sokat kell felfedezni, járkálni és harcolni, az nyugodtan neki állhat!

A Wild Armshoz a 16-os számban ('99 április) írtam végigjátszást, ami **nagyjából** használható ehhez is. Azért tessék fenntartással használni, mert egy-két lényeges változás miatt jó néhány helyen nem alkalmazható az ott leírt dolgok. De azért ha elakadsz, talán adhat támpontot.

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Miki vacillált, hogy 7 vagy 8 pont legyen a vége, én bíztattam, hogy nyugodtan lehet most gáláns. Kiemelkedő game volt a PS1-es Wild Arms, de a PS2 játékosok többsége nem ismerte. Ha a grafika hiányosságaitól eltekintünk, azt mondom, még mindig egy nagyszerű játékkal állunk szemben, amit a fehér holló ritkaságú western téma, a jópofa karakterek és a csodálatos muzsika miatt érdemes végignyomni.

WILD ARMS ALTER CODE: F

AGETEC INC. / SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (48KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ régi és új játékosoknak egyaránt bejöhet
× lehetne jobb a grafika,
apróbb változások nem tetszenek

8 pont

BESZÓLTÁL VAZZEG?

Már akkor éreztem *azt* a furcsa érzést, amikor átvettem tesztelésre a kicsikét, amit csak olyan ritkán érzek. :) Megmagyarázhatatlan dolgok keringtek a fejemben ezzel a játékkal kapcsolatban, mivel sokat vártam tőle, kíváncsi voltam rá és egyszerre féltem is a csalódástól. Mikor hazaértem szokásomtól eltérően nem rohantam be a szobába és kezdtem el játszani, hanem letettem a DVD-t az asztalra, elmentem enni, addig pedig hagytam „érni" a cuccot. Aztán jött az isteni szikra! Hagyom másnapra a játékot! Így is tettem, mikor már majdnem állva is elaludtam, mentem szunyálni. Ahogy én azt elképzeltem! Nem tudtam elaludni, mert valami figyelt. Felültem és az asztalról vigyorgott rám a game! Több se kellett: felpattantam, az álmosság eltűnt a szememből, ki a tokból, be a gépbe, indult a party. Éjfélt ütött az óra, de ez csöppet sem zavart ez engem, föl a hangot, ennek a játéknak meg kell adni a tiszteletet, gondoltam, hiszen kikeltett az ágyból az éjszaka közepén. Hát az intro után tátva maradt a szám, sok rossz arcú agresszív emberke csépelte egymást, de valami hihetetlenül jófajta módon. Bejött ez az utcai balhés, „lefogjuk az ellent és ketten csépeljük", no meg a „félelem pénzt szül" dolog. Ezek után még többet vártam a játéktól. Gondolom a bevezető film után ki lehet találni, hogy a főszereplő Brad Hawk, és nem virágot kell majd vele árulnunk. A történetet nem mesélem el, mert szerintem úgy izgalmasabb, ha ti látjátok majd a fejleményeket, de az a lényeg, hogy egy KG nevezetű bandatag elrablásával kezdődik az egész huzavona.

A játék elején nincs túl sok lehetőségünk, elkezdhetjük a Story Mode-ot, vagy gyakorolhatunk. Az Extras-on belül van a Tutorial és a Practice mód + van még nekünk itt lehetőségünk arra is, hogy adatokat nézzünk meg a harcosokról. Leírja a korukat, súlyukat, verekedési stílusukat és egy pár szóban ír a múltjukról, vagy arról, hogy melyik bandába tartoznak. Természetesen Bradről nem tudunk meg valami sok információt, de azért ez is több, mint a semmi. Minden verekedési stílusban otthon van, és hát a felépítése is elég jó (185cm, 87kg), kemény kötésű gyerek. :) Aki úgy érzi, az betekinthet segítségért a Tutorialba, ahol le van írva, hogy mivel mit lehet csinálni, de ha egyből harcra vágytok, menjetek a Practice-be. Itt ki tudjátok választani, melyik pályán akartok harcolni, milyen zene menjen a verekedés alatt, ha egyáltalán akarjátok, hogy szóljon valami, az ütések, földhöz vágások, rúgások és szenvedések hangján kívül. Lehetőség nyílik a harc módjának megválasztására is, hiszen nyomhatjátok egy az egyben, csapatban kettő a kettő ellen, hárman mindenki ellen vagy négyen is. Be tudjátok állítani, hogy gép legyen veled vagy ellened legyen, de nyomhatjátok ketten is az AI-val szemben. Engem nagyon lenyűgözött a Multiplayer mód, ahol egy négyes elosztó segítségével tudjátok egymást csépelni. Ezt többféleképpen is megtehetitek, amiket most részletesen ismertetni fogok.

Itt is megtalálható az a négy formáció, amiben lehet küzdeni: Single Battle (1P VS 2P), Team Battle (1P 2P VS 3P 4P), 3-Fighter Battle Royale (1P VS 2P VS 3P) és 4-Fighter Battle Royale (1P VS 2P VS 3P VS 4P). Ezeket bármelyik módon belül be tudjátok állítani, de most lássuk a lényeget milyen lehetőség van egymás szétverésére. Három fő mód áll rendelkezésünkre: a mindenki által jól ismert Versus, a Weapon Battle és a Destruction Battle. Ennek a triumvirátusnak vannak alfajai, amiket a Match Decisionon belül tudtok váltogatni. Kezdjük a versus kivesézésével, amin belül kétféle harc van: az egyik, ahol sima KO a cél, de ott a másik fajta is, annál az a lényeg, hogy minden egyes ütés után pontot kapunk. Ha ellenfelünk energiacsíkját teljesen levesszük, azaz kiütjük, az ő pontjaiból levesz 700-at, és azt mi megkapjuk. Itt addig megy a harc, amíg az idő le nem telik, és az győz, akinek több pontja van (Damage Amount). Mind a két előzőleg említett harcba be lehet állítani egy elég húzós dolgot, a regionális kiütést, ami annyit takar, ha a képernyő sarkaiban látható emberke valamely testrésze pirosra vált, akkor az felér egy kiütéssel.

Jöjjön az én kedvencem a Destruction Battle, ahol az a feladatunk, hogy üssük szét az ellen oszlopát, mialatt megvédjük a mienket, vagy KO-val arassunk győzelmet. Gondolom a kiütésen nem kell sokat magyarázni, viszont a másik lehetőség egy kicsit bonyolultabb. Mivel kézzel nem lehet szétütni, ezért csak úgy lehet lerombolni, ha nekiütjük vagy rúgjuk ellenfelünket (Knockdown), netalán fegyverrel verjük szét az oszlopot (Weapon). Az utolsónál az a vicces hogy akárhányan vagyunk a pályán, csak EGY kalapács lesz, és azért hihetetlenül nagy csata. Azt is be tudjuk állítani, hogy az oszlop hogyan bírja az ütést, de ha rám hallgattok, akkor felteszitek legszívósabbra és az időt végtelenre.

A következő mód nekem nem jött be annyira, de azt sem mondom róla, hogy rossz. A Weapon Battle-ön belül három háromféle lehetőség van a küzdelemre. Az első a Weapon Scramble, ahol az a lényeg, hogy választani kell egy fegyvert, és a küzdelem kezdetén az a harctér közepén van, de mivel csak egy van belőle, nagy előnyt jelent annak, aki föl tudja venni. Ez egy sima harc, itt kiütéssel lehet győzni. Erről ennyit, következik a Cont. Possession Time, ami talán legkevésbé élvezhető. Itt is kell választani egy tárgyat, amivel lehet ápolni a másik testi épségét, csak ezen helyzetben akkor győzünk, ha a meghatározott ideig van nálunk a cumó. (Ez max 20 másodperc lehet, ha teljesíted győztél.) Szokás szerint csak egy fegyver van a pályán. Az utolsó a Total Possession Time, aminél az a fontos, hogy a menet idejéből minél többet legyen nálunk a fegyver.

Viszont amit nagyon pozitívnak találtam, az a hihetetlenül sok fegyver, hiszen van pajszer, ásó, sörösüveg, balta, pillangókés, vadászkés, katana, fakard, baseballütő (fa és fém is), buzogány, kínai kardok, fadarab, vascső + talán a négy legviccesebb a plüssmaci, a trófea, a nyárs (rajta kajával) és a játékkalapács.

Hát ennyi volt a multija a játéknak, de van még ám más is. Két menüpont, amit a játék elején nem tudtok elérni, csak akkor, ha végignyomtátok. Az egyik a Free, ahol már a megcsinált missionökat tudjátok újra lenyomni, de már bárkivel, nem muszáj Braddel, és értékelik is a harcotokat. Ha ezeket csinálgatjátok nyílnak meg új szereplők, például Marshall Law! (Igen, a Tekkenes.) A másik, amibe nem tudtok kezdetben belépni, az a Challenge. Akár 50 menetet is le lehet nyomni e menüpont alatt egymás után, de a minimum az 10, mehet 1 vs 1 vagy 2 vs 2. (Paul Phoenixet lehet itt megnyitni!)

Na jó, jöjjön a stuff legnagyobb kiterjedésű része, a story mód. Mint már írtam a történetet nem mesélem el, csak 1-2 finomságot elmesélek. A történetet három nagyobb részre bontották. Az elsőben, mint magányos farkas fogunk küzdeni, néha hatalmas létszámfölénnyel szemben. Lesz olyan küldetés, ahol mindenkit ki kell fektetni, de találkozunk majd olyan feladattal, ahol nem egy átlagos bandatagot kell lenyomni, vagy esetleg egyszerre kettőt. Szerencsére csak nagyon kevés van az ilyenből, de sajnos van, amikor időre kell megverni az ellenfelet, amit nagyon útálok! Miután már jó sokat harcoltunk egyedül, és halad a történet is előre, lesznek haverjaink, akik segítenek nekünk a pálya teljesítésében, sőt nem is baj, ha kiütik őket – csak akkor, ha az van megadva feladatnak, hogy védjük meg őket.

Úgy gondolom eljött az ideje, hogy tudassam veletek: száz misszió van a game-ben. Minden egyes teljesített feladat után kapunk pontokat, amit emberünk tulajdonságai között tudunk szétosztani. Nézzük át a támadó tulajdonságokat: sima ütéseink, rúgásaink erőssége (strike), dulakodás (grapple), területi támadás (regional attack), speciális mozgás ereje (special attack) és végül a fegyverrel való sebzés (weapon attack). Védekező tulajdonságok: szívósság, kitartás, edzettség (toughness), fejünk ütésállósága (head endurance), felső testünk teherbírása (upper body endurance) és a lábaink szívóssága (lover body endurance). Ha az összes tulajdonságot ugyanolyan mértékben fejlesztitek, nem lesz különösebb gond végigvinni a játékot, de ha csak az egyik is nagyon elmarad a többitől, az gondot okozhat. Csak a támadás fejlesztése estén az emberkétek lehet, hogy nagyot fog ütni, viszont jobban fog fogyni az energiátok és hamar be fog szédülni a harcosotok – és ha szédelegtek, akkor nem tudtok semmit sem tenni, magyarul akkor felértek egy bokszzsákkal. Lesz az utolsó pályák felé egy olyan idegesítő csávó, akit csak trükkel lehet legyőzni, vagy nagyon nagy csatában. (Közelharcban tízből kilencszer megver.)

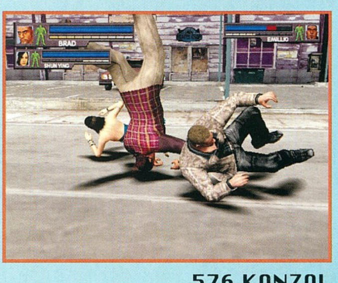
Jöhet a cucc irányítása. Emberünket a nyilak és az analóg segítségével tudjuk mozgásra késztetni, a Háromszög az elkapás, a Négyzet az elmozgás az ütések elől, a Kör a támadás. A földön fekvő embert is el lehet kapni, rugdosni, kalapáccsal csépelni. A speciális mozgásokat a Kör és a Háromszög egyszerre történő lenyomásával lehet előhozni. Ezeket kombinálhatjuk még a















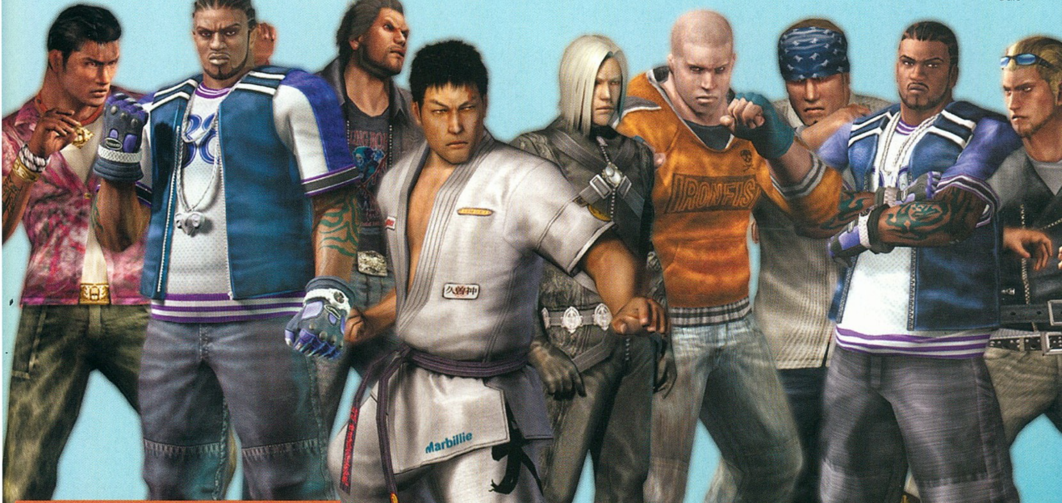


fölfelé és az előre gombok lenyomásával. Különféle verekedési stílusok képviselőivel találkozhatunk a játék folyamán, hiszen van pankrátor, utcai harcos, capoeira, kung fu, box, muay thai, azaz mindenki megtalálja majd a hozzá illő harcost.

Beszéljünk egy kicsit a game kinézetéről, hangulatáról, zenéjéről. Van egy hihetetlenül jól eltalált hangulata, ami az egész cuccra igaz, és így jobban oda tudjuk magunkat képzelni a dologba – egy igazi utcai balhés, gengszteres, verekedős játék ez. A zenét mintha ezekre a verekedésekre írták volna. A grafika nem tökéletes, attól egy picit elmarad. Jól meg lett tervezve, hogy a helyszíneken rongálódnak a tereptárgyak, viszont azt kihagyták belőle, hogy a pályákon lévő tárgyakat fel lehessen venni. Hiányolom a szereplők mozgásainak a sokszínűségét is, mivel az utolsó missió elvégzésére minden mozgást fogunk ismerni a főszereplővel, és ha nekünk ő lesz a kedvencünk, akkor kicsit egyhangúvá válnak majd a harcok. Nos, a szavatosság terén azt tudom nektek mondani, hogy a Story Mode-ot lenyomtam durván négy óra alatt, de még utána is sokat játszottam vele. A multija nagyon erős a játéknak, ha többen összejöttök, akkor mindenféleképpen nyomjátok, mert jól fogtok szórakozni, azt garantálom. Annál nincs jobb, amikor négyen csépelitek egyszerre egymást és megy a kiabálás, egymás szívatása.

Nem vagyok elfogult, de látszik, hogy a Namco-sok csinálták a stuffot. Ami még engem is meglepett, hogy a játék összerakásában segítettek a Tekken és a SoulCalibur fejlesztői is. Ennek köszönhetjük azt is, hogy ha feljebb pakoljuk a nehézségi szintet, ORBITÁLIS nagy szívatásokra képes a gép, amitől eldurran az ember agya. Gondolom ezt is figyelembe vették, mikor öt nehézségi szintet tettek a játékba. Egy szó mint száz, nekem bejött a játék és szerintem ti sem fogtok csalódni benne. Bátran írom azt, hogy vegyétek meg, vigyétek haza, és jól verjetek szét mindenkit benne. Nagyon ott van a spiccen hangulatilag, zeneileg, tényleg zsír. Jó szórakozást hozzá!

Balu





MARTIN BELESZÓL!

Azt hiszem most már bátran kijelenthetjük, hogy rendesen komoly kínálat van utcai verekedős stuffokból, melyekben te lehetsz a város legkeményebb menője. Ha efféle babérokra vágysz, válassz egyet. Ennek itt elég páva a grafikája, látszik rajta a Namco kézjegye.



URBAN REIGN

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, multi tap, dpl II
memóriakártya 8mb (118KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nagyon jó hangulat, erős multi
× kevés mozgás, egyedül megunhatod, apró hibák

8 pont

HÁBORÚ ÉS BÉKE

„Mik ezek a gyönyörű illusztrációk?" – tettem fel magamban a kérdést, mikor pár héttel ezelőtt az internetet böngészve először ráakadtam a **Magna Carta: Tears of Blood** című játékra. A program gyönyörűen megrajzolt dobozát és egyéb „artjait" vizsgálgatva megállapítottam, hogy ritka igényes munka, mivel szép, és stílusban igencsak elüt az általam eddig látott RPG-ktől. Nem véletlen azonban ez, mivel nem japánok hegesztették össze a játékot, hanem egy koreai fejlesztő csapat, a *SoftMax*. Az illusztrációkat pedig egy Hyung-Tae Wing nevű úriember készítette, munkáját nyugodtan nevezhetünk művészetnek.

Érdekes megfigyelni, hogy a Korea az utóbbi években egyre inkább saját tényezőé válik a videojáték piacon, ezt senki nem kérdőjelezheti meg. Erre jó példa ez a game is (illetve az Xbox-os Kingdom Under Fire), ráadásul még előzménye is van a megjelenésének. Koreában ugyanis a SoftMax PC-re már kiadott egy részt, Magna Carta: The Phantom Avalanche címmel. Nem sokat tudok róla, de történetben valamennyire kapcsolatban van ezzel az epizóddal. A Koreában az RPG-k népszerűségét mutatja az online játszható Ragnarok is, melyet milliók nyomnak naponta. Jó lesz, ha ezt a „kis" koreai céget megjegyezzük, mert a Magna Carta minőségének fényében szerintem fogunk még róluk hallani a következő években!

A MC egy igen jó RPG lett, ami bizonyítja, hogy nemcsak a japánok tudnak igényes játékot készíteni. Ha hasonlatokat kellene keresnem, akkor sok mindenben a FFX-re hajaz a program, de van benne némi Star Ocean is. Túlzás lenne azonban azt mondani, hogy a stuff más RPG-kből összeszedett elemekből áll, hiszen van saját stílusa és egyénisége.

Örüljünk tehát, hogy végre mi is megkaptuk ezt a játékot,



mert Japánban már 2004 novemberében megjelent – elképesztő, hogy az amerikai és európai változatokra megint több mint egy évet kellett várni.

SZTORI

Egy RPG játszhatósága több elemből áll össze. Fontos a nehézség, a harci rendszer, de a leglényegesebb a történet és annak megvalósítása, dramaturgiája. Ezzel az MC-ben nincs gond.

A sztori szerint egy Efferia nevű földön járunk. Ezen a kontinensen több különböző faj él egymás mellett, ám nem épp békés körülmények között. Az emberiség és egy másik, leginkább az elfekhez hasonló faj, a Yason már időtlen idők óta háborúban áll egymással Efferia birtoklásáért.

A program főhőse Calintz, akinek gyermekkorát egy súlyos trauma árnyékolta be. Faluját lemészárolta a Yason faj, csak ő maradt életben. Azóta a nagy küzdelemben kiváló harcos lett. Sőt, időközben tagja lett a világ legjobb elit alakulatának, a Tears of Bloodnak, ahol a legmagasabb, kapitányi pozíciót is betölti.

Legújabb küldetésük során egy titkos varázslatot akarnak bevetni a Yason ellen, és jó darabig minden rendben halad. Ám amikor megtámadják a Yason fővárosát, a faj királynője, Amila, kivédi az atombomba erejű csapást. Ez mindenkit meglep, mivel ez csak úgy lehetséges, ha a Yason még erősebb fegyvert a Magna Cartát birtokolja!

Nem sokkal ezután Calintz elszakad a csapat többi tagjától és megismerkedik az amnéziás lánnyal, Reith-tel. Ő csatlakozik hozzá és innentől a sztori bővelkedik nagyszerű fordulatokban és meglepetésekben, hisz ki kell derítenünk Reith, Amila és a Magna Carta titkát is.

A történet miatt az RPG fanatikusoknak bátran merem ajánlani a programot!

HARCOK

Nemcsak a történet tartogathat számunkra meglepetéseket, hanem bizony a harci rendszer is. Sajnos itt már nem olyan egyértelműen jó a helyzet. Véleményem szerint az RPG készítők kezdenek kifogyni az ötletekből, így egyre kifacsartabb és bonyolultabb rendszereket alkotnak ahelyett, hogy inkább a régi jól működő szisztémákat újítanák fel és vinnék tökélyre. A Magna Carta ebből a szempontból egy érdekes, ám elsőre meglehetősen bonyolult rendszert használ, mely a Final Fantasy, a Shadow Heart (talán kicsit Xenogears) és Star Ocean rendszerét ötvözi. Nekem személy szerint ez a koktél nem igazán jött be.



A lényege, hogy szörnyek és egyéb ellenségek a terepeken mászkálnak. Ahhoz, hogy egyenlő esélyekkel bocsátkozzunk velük harcba, készenlétben kell állnunk. Nem szaladgálhatunk csak úgy szabadon, mert akkor nem látjuk az ellenfeleket. Hogy messziről is észleljük őket, előbb elő kell kapnunk a fegyverünket, így távolra is láthatunk. A baj az, hogy ilyenkor csak lassabban mozoghatunk. Ha az ellenfél nem vesz észre, ilyenkor az X-szel mi is megtámadhatjuk.

A harcokban három emberünk vesz részt. Mindegyiküket lehet irányítani, tetszőlegesen válthatunk közöttük. Fontos a képernyő jobb felső sarkában látható kijelző, mert az mutatja, hogy mikor jövünk mi (narancs), illetve az ellenfél (piros). Ha rajtunk a sor, akkor oda kell menni az ellenfélhez. Mikor támadni tudsz, megjelenik egy gyűrű, rajta gombokkal. Ezeket kell megfelelő ütemben lenyomni a sikeres akcióhoz (lásd nagyjából a Shadow Hearts-ot és a Xenogears-t). Tárgyakat is csak akkor lehet használni, ha betelt ez a csík.

A problémám ezzel a rendszerrel, hogy túlságosan vontatottá teszi a játékot. Főleg a térképen történő haladás lassul le és ez bizony nem jó. Az igazán frankó harc pergős és gyors, én ezt ebben nem igazán találtam meg. Nem tagadom, bizonyára lesznek akiknek bejön, de véleményem szerint lehetett volna egyszerűbben is megoldani a küzdelmeket.

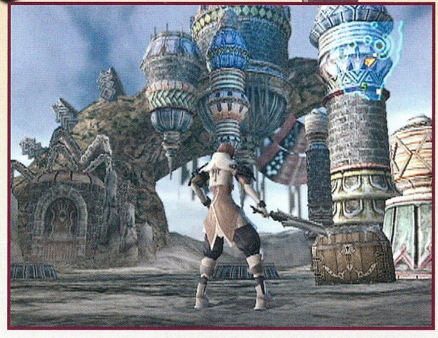
A játék egyébként nem túlzottan nehéz, erre azért ügyeltek.

Érdekesség, hogy fontos a harcokban a szereplők és Calanitz kapcsolata. Ha ez jó, akkor a többiek jobban fognak küzdeni, ellenkező esetben gyengébben. A kapcsolatot a mentőhelynél lehet javítani, méghozzá beszélgetésekkel. Az ilyenkor adott válaszaink kihatnak a kapcsolatainkra, negatív és pozitív irányba befolyásolva azt. Embereinknek ajándékokat is lehet adni, melyek szintén javíthatnak viszonyunkon. Ez a kapcsolati rendszer nekem tetszett, van benne potenciál a jövőre nézve is.

Összességében a játszhatóságra én erős közepest adnék, ami kicsit talán szigorú, mert lesznek, akiknek jobban fog tetszeni.

SZAVATOSSÁG

Az MC szavatosságára viszont egy szavunk sem lehet! Ha bejön ez a harci rendszer, akkor bizony hosszú időre nyújthat kikapcsolódást a program. Itt csak egy dolog nem tetszett, ami tulajdonképpen a játékmenetből fakadt. Nevezetesen, túlzottan lineáris lett a játék, hasonlóan a FFX-hez.



Gyakorlatilag lehetetlen elakadni, mert mindig tökéletesen egyértelmű, hova kell menni, még csak a párbeszédeket sem kell figyelni.

Természetesen lesznek titkos dolgok is, e nélkül manapság már nem képzelhető egyetlen RPG sem. Tetszett, hogy lehetőség van elég sok tárgy legyártására, lehet kombinálni a cuccainkat és nagyon nagy a kísérletezési lehetőség.

Hosszúságát és tartalmasságát figyelembe véve egész nyugodtan megadhatom neki a kiválót.

GRAFIKA

Térjünk rá a grafikára, amely vegyes érzéseket váltott ki belőlem. Itt is lehet élni a FFX-es hasonlattal, mert szép nagy karakterek vannak, akik nagyszerűen és nyugodtan kijelenthetem, *stílusosan* vannak kidolgozva. Mindegyikük önálló személyiség, ezt már az első pillantásban leszűrhetjük.

A helyszínek kicsit vegyesebb képet hagytak bennem maguk után. Nem kétséges, hogy jól néznek ki, a picit sötét árnyalatoknak köszönhetően, de lehetett volna ezt még szebbre is alkotni. Az MC tipikus PS2-es grafikai hibákat mutat, azaz túlságosan látszanak a poligonok, és az elmosott pixelek, ami így nem túl esztétikus. Ha egy fa vagy más tereptárgy belóg a képbe, akkor a szemünk is kifolyik a csúnyán elmosott pixelektől. Még szerencse, hogy az összkép nem rossz, sőt sokszor is látványos a hibák ellenére. Ennek oka, hogy a játék némi darkos beütést kapott. Hasonlít egy kicsit a Shadow Hearts-hoz, de csak szigorúan ebből a szempontból.

Érdekes, hogy a game sokszor használ CG filmeket átvezető jelenetek gyanánt, méghozzá bombasztikus minőségben. Ennek azért örültem, mert az utóbbi időben kiment a divatból a CG alkalmazása (talán a FFX után), az átvezető jelenteket többségében a programok saját engine-jével írják, minden bizonnyal így költségkímélőbb. (A jelenlegi konzolgeneráció még nem képes elérni egy-egy jó CG film minőségét saját grafikus motorjának segítségével, erre **talán** majd a következő lesz csak képes.)

Itt eszembe is jutott az intro, mely egy gyönyörű és hosszú videó, csodaszép zenére vágva.

Összesítve ez így egy jót ér, mert minden hiba ellenére azért minőségileg és látványban PS2-re nehezebb ennél jobbat csinálni.

HANG / ZENE

A játék zenéi vitathatatlanul jóra sikerültek. Azt hiszem a zeneszerző Sung-Woon Jang nevét szintén bevéshetjük a naplónkba. Nagyszerű, érzelemben dús számok, szép hangszerelésben, ennél nem is kell több. A zenék hangulatteremtő atmoszférája nagyszerű, úgyhogy elégedettek lehetünk.

A szinkronnal azonban már nem annyira. Orbitális baj nincs vele, de sokszor mintha nem lenne összhangban a szöveg a szájmozgással.

Nagyjából jóra tenném.

HANGULAT

A Magna Carta az eddig elmondottak fényében hullámzó hangulattal van megáldva. Amikor a történet izgalmasabb fejezeteit fogjuk látni a remek zenével, akkor bizony nagyon megszerethetjük a játékot. Sőt akár magával is ragadhat. Viszont olykor le tud ülni a dolog, főleg a vontatott haladásnak a térképen. Az ellenfelek állandó kikerülgetése – nem mindig van az embernek kedve harcolni ugyebár – meg fárasztó egy idő után.

Érzésem szerint, tekintetbe véve a játék grafikai stílusát és az MC világának jól kidolgozott szerkezetét biztos, hogy fogunk még hallani erről a programról. Ez már biztossá is vált, hisz a következő rész, a Magna Carta 2 már készülőben van, méghozzá az eddig Japánban gyengén szereplő Xbox 360-ra!

Mindent összefoglalva a hangulat jót ér.

ÉRTÉKELÉS

Összességében egy kellemes és jó stuffot ismerhet meg minden RPG rajongó, aki beszerzi a Magna Cartát. Én főleg azoknak a játékosoknak tudnám ajánlani, akik nem idegenkednek a kicsit lassabb tempójú játékmenettől, az innen-onnan összelopkodott harci rendszertől, és szeretik a jó sztorikat. A pontozásban óvatos vagyok, mert lehet ez még jobb is, de a nyitás nem sikerült rosszul. Várjuk a folytatást!

Veres Miki















MARTIN BELESZÓL!

Nem tudom pontosan miért, de nekem nagyon bejött ez a játék. Elég régóta figyelem a koreai fejlesztőket, az E3-okon évek óta egyre jobb, egyre nagyobb standokkal, egyre fényesebb kínálattal jelentkeznek, és legfőképpen egyre gyönyörűbbek a tipikusan koreai játékillusztrációik – ez a szokásos mangás világ, de egy picivel komolyabbra véve. Szóval, felőlem nyugodtan betörhetnek a mostanában kissé szürke RPG piacra és akár meg is hódíthatják azt.

MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD

ATLUS / SOFTMAX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (79KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ történet, eléggé kidolgozott világ
× kicsit vontatott néha

7.5 pont

HEKKENSZLESS KIRÁLYOK

Aki már (velem együtt) unja a végtelenített Dynasty Warriors cuccokat **(Kezeket a magasbaaaaa! Martin)**, annak felüdítően hathatna a **Devil Kings**, amennyiben nem ugyanaz kéne benne csinálni, ugyanolyan pályákon és ugyanolyan kondíciókkal, mint a DW sorozatban. Imigyen viszont csak az fogja szeretni, aki ugyan imádja a tömeggyilkos játékokat, de valamiért már rühelli a DW kínai szereplőit, légkörét, akármilyét, és most örvendezik, hogy ezek nélkül is van alkalma több száz szerencsétlent ledarálni tíz perc alatt. **(Éééén! Éééén! Martin)** Na, de azért nem intézem el ennyivel a játékot, nem kell félni, hiszen tutira van sok olyan dude, akinek idegenül csengenek ezek a nevek. A játék amúgy is elég jó, PS3 szintű intróval nyit, ami azért jutott eszembe, mert a szóbeszéd szerint anno a Gran Turismo 2 intrója is picit feltuningolt PS2 ingame videó volt a GT3-ból, ami könnyen elképzelhető. Szóval a bevezetőben jönnek a furán kinéző, de mindenképpen egyéni karakterisztikákkal bíró főhősök a hasonlóan fura harci eszközeikkel, majd a főmenü megnyugtató képe tárul elénk. Az Options kitanulmányozása most azért helyénvaló, mert a kontroller gombkiosztás tanulmányozásával nem kell éles helyzetben szerencsétlenkednünk majd. Történet amúgy nem nagyon van, a lényeg végül is az, hogy a játékos legyen az úr a tartományban. Na jó, vannak egyéni intrók, de a DW eredeti, történelmi hátteréhez viszonyítva ez nem sokat ér. A fő játékmód, a Conquest mellett egy Free battle menüpont kapott mégy helyet, ahol azok találhatnak menedéket, csak egy gyors csatározásra vágynak mindenféle egyéb kötöttség nélkül. Ugyanis a hódítás mód a nevével összhangban egyfajta területfoglalós stratégiai irányvonalat határoz meg, ahol el kell foglalnunk a többiek tartományait, és megvédeni a mienket, ha valaki hasonló szándékkal viszonyul a mi birtokainkhoz. Ennek megfelelően a fő térképen csak meghatározott, szomszédos pontokra lépkedhetünk, és némi stratégiai érzékkel ezt úgy igyekezzük megoldani, hogy ne fussunk bele túl nagy túlerőbe.

Alapból hat generális közül választhatunk, amihez még hatot nyerhetünk a csaták folyamán, imigyen mindenki találhat magának szimpatikus hódítót. Minden embernek van egészségügyi (hp), támadási (atk) és védekezési (def) értéke, amik természetesen gyarapodnak majd, ahogy a kezdő harcos minél több klónozott ellenséget küld az örök poligonmezőkre. Ezen kívül még megtekinthetjük a szintjét is (persze alapból mindenkinek egyes eme szám), a Fury Drive-nak nevezett speciális támadását, hogy milyen a hadserege, és nem utolsó sorban azt, hogy mennyi területtel rendelkezik. Ezek után már csak a három nehézségi fokozatból válasszunk ki egy önbizalmunkhoz passzoló szintet, és indulhat a hadjárat. A megjelenő térkép igazán nem szorul bővebb magyarázatra. A Homeland a mi szülőföldünk, és harcolgatni csak az uralmunk alatt álló területekkel vonallal összekötött, szomszédos helyekre mehetünk. Ám mindezek előtt még beállítgathatunk pár dolgot a Prepare opció alatt. Az első a turbó támadásunk kiválasztása, feltéve persze, ha már rendelkezünk ilyen fajta képességgel. Majd a fegyverünket válogathatjuk ki, amennyiben találtunk kincses ládikákba zárva a harcok közepette, általában ellenséges főnökök legyőzése után. Ezt követi három tárgy, ami az értékeinkre hatnak, mondjuk erősebbek leszünk tőle vagy nagyobb életerőt birtokolhatunk. Ha kedvünkre kiválogattuk magunkat (kezdéskor nem nagyon fogunk ilyet), akkor pedig indulhat a háború.

A bevezető filmecske megtekintése és a poénokon való mosolygás után máris az ismeretlen tájon találjuk főhősünket, ámbátor ez a táj nagyban hasonlít a DW környezetére, de ezt már párszor elmondtam és el is fogom még mondani. Jönnek is a teljesen uniformizált szövetséges és ellenséges csoportok, amik között azért akad néhány tényleg jól kidolgozott figura is. Alattunk elnagyolt árnyék, ami azért szerencsére nem paca, hanem elnagyoltan követi a mozgásunkat, a jobb oldalon pedig az ugyancsak megszokott térképet szemrevételezhetjük, megokosodván afelől, hogy a tájon merre helyezkednek el a csapatok, és hol leledzik az ellenséges főember, akinek lenyomása a fő célunk. Szerencsénkre legyen mondva, nem kell odáig elgyalogolnunk, mivel pár méter után egy ló körvonalai bontakoztak ki a valószínűleg szárazjéggel generált ködből. El is neveztem Lajosnak, és közel menve hozzá ráugrottam legott, amikor a lóforma ikon megjelent hősöm feje felett. Lovagolni nagyszerű, miközben a műanyag, fröccsöntött, kétélű bárdomat lóbálom, ami ennek ellenére jó nagyot üt arra, akit eltalál. Sajnos a projectile, vagyis távolsági támadásomat nem tudom Lajoson ülve kipróbálni, gondolom leesne róla az emberem, ha nem kapaszkodna a levegőbe, a kantártól 3-4cm-re. Csapdosom hát ide-oda ügetve a piros életerő csíkkal jelölt honvédő gonoszokat, és próbálok valami olyat keresni, amire azt mondhatom, hogy nem a DW játékokból lett átemelve, hanem egyedi és csak a *debil királyok*ra jellemző. De csak a gyér aljnövényzet mozog ritmikusan előre és hátra, meg a 40 méteres látótávolságból tűnedeznek elő a házak és emberek. A kamera viszont nem akadozik, szép folyamatosan tudom pörgeti forgatni a nagy semmit a képernyőn, ellenben valami erőteljesebb kicsinyítéssel elláthatták volna, mert ugyanaz a bajom vele, mint a Gauntletnél, vagyis a főhős tahó teste betölti a képet, és nem látok tőle semmit. Pláne most, hogy Lajoson ücsörög, és a nézőpontot

























csak emelni tudom valamelyest. Rezignáltan hajtom a pacit, rezignáltan csapkodom az embereket, és rezignáltan nézem, ahogy Lajos egy helyben fut az akadályokkal szemben, akár csak a gazdája. Ám feltűntek érdekes karakterek, akik valami építkezésről jöhettek, mivel mindegyiknél egy-egy ötméteres gerenda volt, amivel elkezdtek pörögve támadni, és le is vertek a Lajosról, szóval kénytelen voltam megint a lábaimon közlekedni. (Hogy el ne felejtsem, közben nyomkodtam az „attack" gombokat igen nagy sebességgel, hogy ne legyen nagyon hátráltatva az előrejutásom). Később találkoztam dagadék ellenfelekkel is, akik óriási Kojak nyalókával rontottak reám, szabványos nyilasokkal, ellen Lajoson ülő ellen vezérrel… Egyébként ez a vezér-vezető dolog ugyanúgy működik most is, vagyis ha egy csapattestben megöljük a parancsnokot, akkor a többiek megrettennek, szétfutnak, közeledtünkre lerogynak a földre és az életükért rimánkodó animációt művelnek. Eleinte be is dőltem a kis rohadékoknak, csak éppen mikor megszánva őket odébb mentem, felkeltek és elkezdtek hátulról nyilazgatni. Ezt nem hagytam megtorlatlanul, és utána a biztonság kedvéért minden utamba akadót letömeggyilkoltam jól. Később feltűnt egy újabb fajta ellenség, ami hatalmas sziklákat dobált felém többedmagával, csak arra nem tudtam rájönni, hogy honnan szedik ezeket a kopár, füves szavannán. Átmentem egy olyan hídon, aminek a vége előttem épült fel a semmiből, olvasgattam a vezérek üzeneteit, találkoztam megint egy új ellenség típussal, aki buggyos gatyában feszített és lila bélgázt (vagy mit) bocsátott rám, amitől szédelegni kezdtem, és végül is teljesen jól elvoltam a gaméval, ameddig a macskánk el nem kezdett nyávogni, hogy ki akar menni, és bennem is ez az érzés fogalmazódott meg egy lágyan csörgedező kispatak láttán…

Szóval ilyen játék ez. A főellenség legyilkolása után a begyűjtött kincsesládák megtekintése jön, majd a gép lelépi az aktuális csatákat, hogy ezek után újra a miénk legyen a választás lehetősége. Közben kaptam ám turbós támadást, amit meg is tekinthetek egy kis ablakban, meg találtam két használható cuccot is a ládikákban. Az egyik egy nagyobb balta, 100 atk értékkel többet üt, mint a közben szintet lépett eredeti szerszámom, a másik pedig egy karkötő, aminek hatására az attack értékem is növekszik valamelyest. (Láttam ilyen varázstárgyat valamelyik nap a villamoson is! A fickó mielőtt felvette, egy level 1-es kis senkinek nézett ki, de amikor felhúzta, akkor egyből level 18-as BKV ellenőr lett belőle (főleg az EGO értéke ment fel a csillagos égig), akivel szemben a kis level 3-as bliccelő csajnak nem sok esélye volt. Ilyen világban élünk, látjátok.) Azért még lenyomtam a játékban 2-3 csatát, pedig már level 9-es álmosság tört rám, de hát az olvasókért mindent természetesen.

A Devil Kings végül is nem annyira borzalmas, mint ami esetleg lejön a kritikus hangvételű bemutatómból, csak nekem már két DW-n is át kellett szenvednem magam Martin apánk megbízásából, és már akkor is minden bajom volt, hogy átvészeljem azt a tömény és egysíkú gyilkolászást és rohangászást. Itt viszont szerencsére kisebbek a pályák, és hamarabb át is lehet vergődni a Conquest módon, szóval nevezzük el csak DW lightnak a stuffot. Mivel tudom, hogy a stílusnak igen sok rajongója van országszerte, így objektívan szemlélve a játékot azt mondhatom, hogy nekik érdemes megszerezniük, mivel új színt visz a masskilling világába.

Devil Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Nekem bejött! Nagyobbak és szebben kidolgozottak a figurák, kisebbek a pályák, és kevésbé vontatott az akció, mint a Dynasty Warriors-okban, és ez jó. Valahogy az egész game üdébb, frissebb, kellemesebb, mint a DW stuffok. A világ, ahol játszódik kitalált, fantasy, úgyhogy egy csomó valóságtól elrugaszkodott érdekesség is bekerül a képbe. Hatfél-hét, nem több, de nem gáz.

DEVIL KINGS

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (90KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ hagyományőrző tömeggyilok
× aki kívül esik ezen a rétegen, nem élvezi…

6.5 pont





ALIG ISMERT ELŐDÖK

A karácsonyi dömpingben gyakran tűnik el úgy néhány játék a süllyesztőben, hogy hallani sem hallunk róluk, nemhogy játszanánk velük. Minden szempontból tele vagyunk – a jó esetben egy-két hétnyi szünetben már csak a legjobbra vágyunk, hétpontos tucatjátékoknak esélyük sincs arra, hogy foglalkozzunk velük. Ami még ezt a minőséget sem üti meg, jobb, ha meg sem jelenik: bizonyára néhányan a nagy ajándékozási láz közepette beteszik a kosarukba a nagy számok törvénye alapján, de jobb lett volna, ha kiadásukat inkább későbbre tartalékolják.

A **Trapt** olyan game, amit nagyon könnyű nem észrevenni. A lap alján szereplő pontszám benne van abban a sávban, amit már komolyan lehet venni, de mégsem elég ahhoz, hogy a játék címe megtapadjon az agyunkban. Pláne úgy, hogy Európában meg sem jelent, és jelentősebb összeget tennék arra, hogy nem is fog a közeljövőben. Hogy mi ennek az oka? Leginkább a játék koncepciójában rejlő, talán leginkább a „nagyon japán" szópárossal jellemezhető elemek, melyek azonban nem magyarázzák meg azt, hogy az amerikaiak miért kapnak belőle, mi pedig miért nem... A Trapt hiánya nagyon is fájó az európai piacon, annak ellenére, hogy kategóriáját tekintve elsőre nem is tudnánk hova tenni, majd második nekifutásra is csak az „ötletsziporka" címke ráaggatásával tudnánk leplezni tanácstalanságunkat. Az egy másodpercig sem kérdéses, hogy a körökre osztott fantasy stratégiákat a külső nézetes akciókkal, a gyakran jelentős mennyiségű horrort sem nélkülöző látványvilággal és logikai feladatokkal ötvöző produkció szenzációsan *ötletes*. Újszerűnek sajnos mégsem nevezhetjük: negyedik rész ugyanis a lelkem, az első PlayStation-re megjelent Deception trilógia pontosan ugyanezekkel az eszközökkel operált, a korabeli értékeléseket megvizsgálva nem is ügyetlenül. Valamilyen csoda folytán a második rész (Kagero: Deception II) még Európába is eljutott, de furcsa témaválasztásának és vélhetőleg a játékot kísérő hype hiányának köszönhetően talán kevesekben hagyott mély nyomot. A Trapt alapötlete hiába zseniális, hiszen nem tudott igazán sokat fejlődni elődeihez képest, így legfeljebb annyi okunk lehet az örömre, hogy a sorozat így megjelent erre a konzolgenerációra is.

Az utolsó évben.

Európán kívül.

Olyan szaggatásokkal, amit gyenge PC-ken lát az ember.

Hát, ez van srácok, szegény ember vízzel főz...

EGY-KÉT-HÁ

Adott ez a fent már leírt hibrid-kategóriájú játék, és nyilván nehéz elképzelni, hogyan működik az egész a valóságban. Három lépésben erre is megkapjátok a választ, az 576 Konzol játékmenet-analizátor team ünnepeket nem kímélve szaggatta le a rá törő ellenfelek testrészeit kíméletlen csapdák tucatjaival.

A történet főhősének, Allura hercegnőnek nem volt éppen jó napja: apjának, a királynak a hátába jókora bökőt repített valaki a homályból, és mivel mindenki őt gyanúsítja a gyilkosság kivitelezésével, menekülni kényszerül. Az erdő mélyén egy kastélyban száll meg, ahol kiderül, egy démon tartja uralma alatt, aki áldozatok bemutatására kényszeríti. Ezen a sokkon szegény kislány már alig tudja túltenni magát, de néhány perc múlva a birodalom lovagjai is kezdenek csapatosan beáramlani, hogy elégtételt vegyenek az öreg haláláért. Sebaj, jó is hogy jöttek, legalább megvannak a szükséges áldozatok. A lány nekiáll, és frissen kifejlesztett csapdáit felhasználva módszeresen elkezdi kioltani a rátörők életét. Kreativitásban nem szenved hiányt: van, akit megéget, másokat egy hatalmas kőtömbbel nyom össze, a szerencsésebbek szívét falból kivágódó dárda szúrja át. Mészárlása közben a lány végig magánál van – bíztatót így mi sem tudunk neki mondani, Allura, ez bizony nem a te napod...

A lány első lépésben még csak ismerkedik frissen szerzett hatalmával: meglévő csapdáit három kategóriába rendezve használhatja fel. A fizika törvényeinek megfelelően külön huncutságokat helyezhet le a földre, a falakra és a plafonra. Allura meg is teszi: a földre bombát tesz, a falra dárdavetőt, a plafonról pedig hatalmas golyóbist tervez a támadók fejére hajítani. Megvárja, míg a csapdák élesednek, majd abban a pillanatban, hogy ellenfelei a megfelelő területre érnek, kisüti őket. Elsőre még ügyetlen, látszik, hogy nincs a vérében a gyilkolás, és a kreativitása is még csak most van kibontakozóban. Sebaj, a lehulló golyóval így is sikeresen másvilágra küld egy katonát, és egyre inkább belejön: körbe-körbe szalad a szobában, átrendezi a csapdákat, kipróbál újakat és egyre hatékonyab-

TRAPT™

REJTVÉNYEKET KEDVELŐ DÉMON KERESI PÁRJÁT



bá válik. A néhány perces pihenőkben még arra is jut ideje, hogy eddigi tapasztalatai alapján új eszközöket találjon fel, melyeket később be is vet. Kezd a kislány ráérezni az egész ízére.

Allura egyre okosabb lesz: rájön, hogy ha nem csak ösztönösen, hanem agysejtjeit is felhasználva állítja össze a kelepcék megfelelő keverékét, sokkal hatékonyabban képes áldozni démonának. A falra mágnest szerel, közvetlenül elé medvecsapdát tesz, a plafonra pedig egy hatalmas bárdot. Mikor megjelenik az első páncélos, azonnal működésbe hozza a mágnest, ami a falhoz vonzza szerencsétlent. Ott aktiválja a medvecsapdát, most már tényleg képtelen megmozdulni a harcos, jöhet a lecsapó bárd. Egy másodperc alatt három támadás – ezt nagyon kevesen képesek túlélni…

A lánynak – és fogva tartójának – ez még mindig nem elég. Már nem csak simán meg akarja oldani feladatát: *kreatív* akar lenni. Az eszközök kombinálását már ismeri, ideje a külvilággal is kialakítani némi interakciót. Felfedezi, hogy a kastély több szobából áll, melyek mindegyike teljesen más berendezéssel bír (hopp, ezen a lépcsőn de nagy rombolást végezhet egy tűzkerék lefelé gurulva!), és ami a legfontosabb, minden egyes helyiségben találhatók olyan eszközök, amelyek szintén összekombinálhatók a csapdákkal, együttesen még halálosabb párost alkotva. A kandalló elé a biztonság kedvéért gyorsan le is tesz egy rugós padlót, mely működésbe lépve pontosan a tűzbe repíti a szenvedő alanyokat. Mire kikászálódnak a tűzből, pont használatba lehet újból venni a rugót, így végtelenítve szerencsétlenek szenvedéseit – előbb-utóbb megunják, és inkább megsülnek…

A legnagyobb örömöt kiváltó események azonban még hátra voltak, később Allura sem tagadta, hogy bekövetkezésük sokkal inkább köszönhető a szerencsének, mint önnön kreativitásának. Először a Hallban történt meg: a lépcső mellett álló gyertyák egy egészen más céllal felállított csapdának köszönhetően meggyulladtak, az egyik ellenfél pedig a szőnyeg véráztatta részére tévedt. Ekkor a ház életre kelt: a lépcső alatti rész mögött lévő fogaskereket megelevenedtek, majd beszippantották a csórit. Kellemes zene töltötte be a szobát, majd a zenedoboz emeleti „szája" elkezdte okádni a vért és a csontokat. Allura később rájött, hogy a történéseket képes reprodukálni, de ami még ennél is fontosabb, a kastélyban, majd a későbbi helyszínek több termében is előidézhetőek a fentinél is szörnyűbb „sötét illúziók", ha bizonyos feltételek adottak ehhez. Mit tehetnénk még hozzá ehhez? Úgy tűnik minden lehetőség adott a lány számára, hogy a történelem legkreatívabb tömeggyilkosa váljon belőle…

CSAPDA ÉLESÍTVE

A fentiek remélhetőleg érzékeltetik, milyen játék a Trapt: kezdetben inkább az akcióelemek dominálnak, később egyre többet taktikázunk, míg eljutunk arra a szintre, hogy minden egyes szobát kívülről ismerünk, és logikai készségeinket felhasználva építjük fel a csapdákat, mellyel akár tízes kombinációkat is összehozhatunk (ennél nagyobbakat gyakran csak azért nem, mert a legtöbbször meghalnak a delikvensek – addigra). Ha hibázunk, nem történik semmi katasztrofális, minden csapda aktiválhatóvá válik néhány másodperc múlva, és az ellenfelek mozgása (néhány kulcskaraktertől eltekintve) szándékosan le van lassítva: olyan, mintha víz alatt futnának, vagy mintha lassított felvételt néznénk. Ne tudjuk ezt be hibának, hiszen a játék pont erről szól: lehetőséget biztosítani nekünk arra, hogy eszközök kombinálásával minél ötletesebben teljesítsük a célt. Itt nincs két egyforma küzdelem, azaz a kb. tíz órát igénylő végigjátszás nyugodtan megismételhető később: elsőre mondjuk nyers erővel, másodszorra pengézve. Mivel négy különböző befejezés van, türelmesek akár kettőnél többször is nekifuthatnak. Az ötleteinket pedig nyugodtan mutogathatjuk a haveroknak: egészen biztos, hogy nekik más megoldási módok ugrottak be.

Attól függően jutalmaz minket a játék újabb fejlesztésekre és megnyitható szobákra fordítható pontokkal, hogy mennyire ügyesen kombináljuk eszközeinket, és közben mennyire tudjuk elkerülni az ellenfelek csapásait. Talán nem is kell az eddigiek ismeretében a megnyitható termek jelentőségét külön hangsúlyozni, elég, ha az első nevét megemlítjük: kínzókamra. A gyorsan pörgő szöges henger rengeteg kombinációs lehetőséget rejt magában, higgyétek el.

A Dark Illusionök előhozása szintén megér egy (sötét) misét: ezek azok a jelenetek, ahol több feltételnek kell teljesülnie ahhoz, hogy utána iszonyatos vérfürdő induljon be a szobában – vigyázzunk azonban velük, minket is elkaphat a gép (akárcsak saját csapdáink), és a mi csontunk is ugyanúgy ropog, mint az ellenfélé.

KI FOG RÁ EMLÉKEZNI JÖVŐRE ILYENKOR?

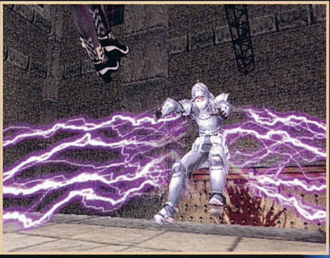
Pont annyian, ahányan a Deception három epizódjára még mindig emlékeznek, ami hasonlóan kerülte a kommersz áramlatokat, mint utódja. A Trapt pont annyira képes maradandó élményt garantálni számunkra, amennyit képesek vagyunk kihozni belőle. Ha csak végig akarunk rohanni rajta, megtehetjük ötven helyett öt csapda felváltva történő alkalmazásával: minden alkalommal megkeressük a kedvenc szobánkat, felállítjuk az ezerszer bevált módszer szerint a halálos eszközeinket, aztán várjuk, hogy belesétáljon az ellenfél. A fentiekben szándékosan készítettem olyan bemutatót, mely a technikai részletek helyett a játék hangulatára és a benne rejlő lehetőségekre koncentrál (aki belekezd, fél óra alatt minden segítség nélkül is ráérez az irányításra), hiszen pontosan azt kapjuk tőle vissza, amit képesek vagyunk beletenni.

MARTIN BELESZÓL!

Mindig is azért kedveltem a japán játékpiacot, mert ott tényleg SOK különböző játéktípus van (nem úgy, mint Európában: autóverseny, verekedős, FPS, külső nézetes) és ebbe a sokba teljesen elvont kategóriák is simán belefértek. Mint például egy csapdaállító-szimulátor. Vagy az ilyet hogyan hívják?

A Trapt a rétegjátékok kategóriájából nem kíván kitörni, így amikor a legnagyobb hibáit kell kiemelni, elsőként mindenképpen meg kell említeni a kötelező figyelmeztetést: vigyázz vele, könnyen lehet, hogy nem tudod megemészteni a játékmenetet! Ha mégis sikerül, akkor is lesznek olyan tényezők, melyek a hangulat rombolását hivatottak garantálni: egy-egy csapdakombináció „elsülésekor" hajlamos a program olyan sebességre lassulni (és másodpercekig ott is maradni), mely közben a játszhatóság fagypont alá süllyed – jelen konzolgeneráció vélhetően utolsó igazán jó évében tessék már úgy optimalizálni egy játékot, hogy ne forduljon elő hasonló (emiatt, és csak emiatt vettem le a grafikát közepesre, a játszhatóságot jóra). A másik lehetséges támadási pont a történet lehetne: hiába a királyi udvarban zajló hatalmas intrikák, a kellően érdekes felütés, a tizenöt küldetés mellett megbúvó ugyanennyi mellékszál, mégsem képes maga a sztori önmagában lekötni minket, hiszen az összes pálya ugyanarról szól: ránk tör egymás után néhány ellenfél (melyek közül még a parasztoknak is mellékelve van az életrajza, nem vicc!), akiket eliminálni kell. Persze felfoghatjuk a játékot úgy is, mint igazán érdekes kezdeményezés a logikai kategórián belül: ez esetben a történet pontosan annyira kell csak, mint a cselekményes pornókban. Megléte végül is nem zavaró, de ha nincs, akkor sem haragszik a vásárló.

Vega
vega576@freemail.hu











TRAPT

TECMO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

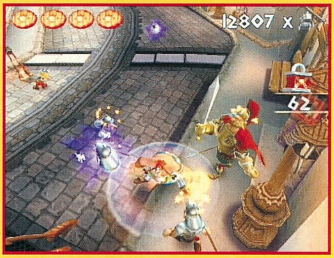
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (64KB), analóg irányító (dual shock)

✔ ötletes játékmenet, végtelen számú kombinációs lehetőség, különböző stílusok ügyes vegyítése
✕ a grafika csúnyán szaggat, sokat kell agyalni rajta, hogy igazán megmutassa az erősségeit, emiatt a többség nem fog ennyi esélyt adni neki

7 pont







Ha az Asterix & Obelix XXL folytatása nem hozzám, hanem a rövid ideig franciahonba szakadt tesztelő kolléga kezébe került volna, ő biztos sérőből kiköhögné nektek, hogy a játék alapját képező francia eredetű képregény – jóstehetségű előemberek falrajzain – az őskor mely szakaszában látta meg a napvilágot, és hogy napjainkban vajh hány billiomodik évfolyam mely trilliomodik számánál tart most. A témából legalább két teljes estés mozifilm is készült (én legalábbis csak ennyit láttam), megjegyzem, a maga nemében mindkettő szórakoztató és igényes alkotás volt, nem mellékesen visszaadták a képregényre jellemző hangulatot és humort, amely történetekből egyébként néhányat én is olvastam (jó régen volt már) az Alfa (vagy Béta) magazinok oldalain. A játék előző részéhez nem volt szerencsém, és most nincs is kedvem előkeresni, de több óra játék után úgy érzem, a folytatás megítéléséhez nincs is szükségem az előzmények ismeretének birtoklására.

Ami engem totál padlóra küldött, az a játék egészének folyamát végigkísérő ultra brutál, mindenkit és mindent kifigurázó, szétsavazó, lefikázó ironikus, sokszor már szarkasztikus humor. Most leírok valamit, amire szerintem sokan felkapják majd a fejüket, és biztos sok anyázó e-mailt kapok majd, de megkockáztatom, hogy az **A&O XXL 2** legalább olyan humoros játék, mint volt a maga idejében a Conker's Bad Fury Day, ha nem poénosabb. Bár talán nem szerencsés a két játékot összehasonlítani, hiszen a CBFD inkább az alpári humort részesítette előnyben, addig az Asterix-ben inkább a kifigurázás a gyakoribb, és ez utóbbiban a filmes utalásokon kívül még rengeteg egyéb konzoljáték elé is görbe tükröt tartanak. Nézzünk néhány példát: a játékos útját végigkísérő gall / római titkosügynök neve például Sam Shiffer, és végig egy olyan éjjellátó szemüvegben közlekedik, mint a Splinter főhőse. Szinte az első állandó ellenfelünk egy bajszos, a hátán „vízköpőt" hurcoló, vörös sisakján M betűt viselő figura – mintha csak Mario Sunshine-ból lépett volna elő. De



találkozni fogunk a játék során Lara Croftnak öltözött dagadt rómaival, Sonic frizurás, gyűrűkkel operáló katonákkal, összefuthatunk majd magával Sonic-kal is, de tiszteletét teszi majd Bomberman, és még számos egyéb konzolos szuperhős is (van például egy Pac-Man pajzsot használó elit légiós figura is!), és akkor a filmes utalásokról még nem is szóltam! (A császár / cézár például Smith ügynököt utánozva beszél.) De mindettől eltekintve is rengeteg humort csempésztek a készítők a játékba, hiszen szinte mindent megpróbáltak átültetni a mi világunkból az ókori Rómába. Épp ezért felmászhatunk a fából készült Eiffel toronyra, van ókori fametró, korabeli Velence, és a játék nagy része is Lasvegrumban játszódik, ami a mai Las Vegas-nak felel meg. Ráadásul hatalmas turistacsalogató reklámfilmet is készítettek a város népszerűsítésére, amit mindenkinek látnia kell! Plusz ott vannak a humoros párbeszédek, poénok és hangulatfokozó elemnek, minden karakter a saját szellemi szintjén értékeli a dolgokat, és azt ugye nem is kell elmondanom, hogy ezen a intelligencia mércén legalacsonyabban a falu vezetője és Obelix helyezkedik el, épp ezért természetesen az ő szájukból hangzanak el a legállatabb beszólások is.

És hogy miről szól a játék? Gyorsban azt is elmondom: a sztori még a Gall faluban kezdődik, ahol egy éjszakai gyűlés során a falu druida papja (bocs, de ezekre a hülye „sziszifuszi" nevekre nem nagyon emlékszem) elárulja a helyi elöljárókat, akiket így elfognak a rómaiak. A falu egyetlen megmaradt vezetője pedig Asterix-et és Obelix-et küldi a római birodalom szívében található Lasvegrumba, hogy derítsék ki, mi áll a varázsember árulásának hátterében.

A játék jófajta action / adventure, tehát jó sok akció lesz benne, de a game nem elhanyagolható részét képezik az ügyességet és némi logikát is igénylő mászkálós / kapcsolgatós / tologatós feladatok is. A két szereplő között menet közben bármikor válthatunk, ez némely helyzetbe létszükséglet is, Obelix-szel például lehetetlenség átjutni a szűk réseken, és itt mindenképp megemlíteném a két hérosz segítőtársát, a kis blökuszt is, ami a feje feletti nagy felkiáltó jellel jelez nekünk, ha a továbbjutás szempontjából valami fontosat szimatolt volna ki. Sajnos a kétjátékos kooperatív módról nem tudok beszámolni, mivel az egyik kontrollerem bekrepált még a tavalyi év végén, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy ott lapul az is a DVD-n. A feladatok azért túl sok újdonságot nem hoznak, hiszen a szokásos tárgytologatós, kapcsoló megtalálós ajtónyitogató metódusokon alapszik a játék (meg van benne egy rakat lopás más game-ekből), de azért számtalan jófajta ötlettel is előállhattak a készítők, hála az ókori környezetnek. A kék / fehér objektumoknál például biztos lehetsz benne, hogy Obelix hatalmas testét kell kihasználnod, de azokkal a kötélen húzható kis gondolákkal sem találkoztam még egyik játékban sem. Lehet gyűjtögetni mindenféle színű római sisakokat, amiket aztán nemcsak a félkarú rablókba lehet majd beledobálni, de később be is válthatsz majd erre-arra. A játék nagyobbik részét azonban (sajnos) a verekedés, gyakás teszi ki, amit még a jópofa változatos ellenfelek, és a viszonylag komplex, sokféle kombót, speciális és látványos harci mozdulatot magáénak tudó mozgásrepertoár sem kompenzál. A sima haladás közbeni harcokkal még nem is volt bajom, akkor kezdtem elveszíteni a türelmemet, amikor folyamatosan lezárultak a továbbjutást jelentő kapuk és X +1 x 10 katonát kellett levernem, hogy az újból megnyíljon. Ebben szerencsére segítségünkre van a zöld varázsital is – ebbe esett bele kiskorában Obelix –, amitől szuper Asterix-szá válhatunk, és igazi képregényes stílusban (szállnak jobbra-balra a légiósok, törnek a páncélok) bánhatunk el a gaz ellennel. A néha már monoton verekedést nagyon gyakran mini-játékok / feladatok színesítik (pl.: lövöldözés stb.). Azt mondjuk kifejezetten rühellem egy játékban, ha az utólagosan behelyezett memóriakártyát képtelen felismerni – az Astrix-et is lenyomtam az egyharmadáig, majd menteni akartam, de a hülye gép nem detektálta be az időközben berakott kártyámat. Újrakezdeni a kismillió harc miatt meg nem volt kedvem…

Jöjjön a szokásos grafikai értékelés. A játék végig – legalábbis amennyit láttam belőle – tartja a képregényes stílust, mind az ellenfelekben, mind a mozgásokba, mind pedig a környezetben, ezzel nincs is semmi baj. Én egyébként is jobban szeretem, ha egy mászkálós játék környezete világos és vidám színekből építkezik (lásd Mario sorozat, bár itt lesznek éjszakai részek is), láthatunk néhány nagyon igényes megoldást is (a márványpadlók tükröződésére), de a karaktereknek meg nincs árnyéka. Mindent összevetve az A&O XXL 2 egy kifejezetten szép külalakkal rendelkező, viszonylag igényes tartalommal, sokféle feladattal elhalmozó, néhol kifejezetten agymozgató játék. Dugig van pakolva humorral, az irányítás korrekt, lehet benne sok mindent gyűjtögetni, fejleszteni, és ha nem erőltették volna a túl sok harcot – bár lehet nektek pont ez fog bejönni –, még akár egy olyan játék is kisülhetett volna belőle, ami sokkal tovább megmarad az emlékezetünkben. Így azonban érzésem szerint hiába mondom, hogy ez egy jó játék, csak kevesen szerzitek majd be, és messze elkerüli majd a valódi siker is. Én szóltam.

Csipi M Lee

MARTIN BESZÓL!

A kiskorú gyerekeknek, ha a videojáték lenne a mindene, biztos ezt adnám GTA helyett.

ASTERIX & OBELIX XXL 2

ATARI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ humor, feladatok, humor, kinézet, humor
✕ lehetne kevesebb harc

7 pont

SZEX, VÉR, VIDEÓ

Néhány héttel ezelőtt a szerkesztőségben egy tesztjátékra kellett várnom. Hogy elcsapjam az időt, szépen elhelyezkedtem a Martin íróasztalával szembeni kényelmes kanapén, kezemben néhány külföldi magazinnal. Alig, hogy leültem, időm jobb hasznosítása érdekében Martin kezembe nyomott kb. egy tucat DVD-t, kérve arra, hogy próbáljam ki őket. A szokásos egy kaptafára készült anyagok között egyszer csak a Michigan is a kezembe akadt, ami első látásra nagyon érdekesnek tűnt. Egy operatőrrel kellett mászkálni benne, lefilmezve dolgokat. Az ötlet érdekes volt, egyébként felejthető, legalábbis elsőre. Egy-két hét elteltével ugyanis megkaptam tesztelésre a cuccot, de sokáig csak állt a polcomon, mert a Baten Kaitos és a Magna Carta minden időmet elvette. Aztán szilveszter előtt pár nappal hívott Martin, hogy mennyit nyomtam a játékkal, mert ő bizony talált hozzá képeket, amikből az jött le, hogy ez bizony egy túlélő horror, méghozzá jó nagy adag erotikus töltéssel. Na, ez már az én fantáziámat is megmozgatta, gyorsan neki is álltam tehát a komolyabb tesztelésének.

Hamar kiderült, ez tényleg egy túlélő horror, de nem a Residentes fajtából. Ha hasonlatokba kellene bocsátkozom, akkor a Sirent említeném, de csak óvatosan, mert a párhuzam nem tökéletes.

Valójában egy operatőrt kell vezérelned, aki a Zaka TV-nek dolgozva egy város leggyanúsabb helyeit filmezi, a hangtechnikus Brisco-val és a riporter Pamelával. Egy napon misztikus köd lepi el a települést, majd az emberek kezdenek szörnyekké változni és egyre rejtélyesebb dolgok történnek. Kamerás hősünk azonban ilyenkor is a munkáját végzi, filmez, miközben próbál túlélni, és utána járni társaival, hogy mi is történik a háttérben.

A programot több tényező is érdekessé teszi. Egyrészt, mert Japánban nem kis vihart kavart. A véres, olykor brutális jelenetek még hagyján, de a játék sokszor igencsak erotikus, sőt szexuálisan túl fűtött jelenetet tartalmaz! Sőt, az anyag külön bonusz ponttal jutalmazza, ha lefilmezünk valakit zuhanyzás közben, hogy egyéb, már-már a pornógráfia határait súrolgató dolgokról ne is beszéljek. A szigetországban emiatt csak 18-as karikával, és egy extra figyelmeztetéssel a dobozon jelenhetett csak meg. Egész különleges, hogy a szigetországon kívül is kijött. Fel is túrtam a netet, de nem akadtam nyomára, hogy esetleg cenzúrázták volna (aztán ki tudja?).

Persze nem csak a hatásvadász jelenetei miatt érdekes ez a program, hanem azért, mert egy kis vérfrissítést hoz a műfajba, méghozzá nem is rosszul. A rétegjáték tipikus jeleit azonban magán viseli, de ez azt hiszem nem baj.

A játékmenetet a következő módon képzeld el. A stuff szintekre oszlik, melyek további pályákra bomlanak. Mindegyik szinthez kapsz egy női riportert. A szinteken, ha meghal az aktuális riportered, akkor másik szintre kerülsz, új riporterrel, de ekkor három-négy pályát is átugorhatsz, attól függ mennyiből áll egy szint. Ahhoz, hogy 100%-ig teljesíteni tudj egy szintet, ahhoz életben kell maradnia az aktuális riporterhölgynek. Ez azért nem lesz könnyű, mert rengeteg veszély van a szinteken. Éppen ezért viszont nagyon érdekes, hogy többször végig lehet menni a Michiganen, más-más megoldásokat végig próbálva.

Fontos a pontrendszer, amire már utaltam. Összesen három féle dologra kaphatsz pontot. Az első a Suspense pont, amit a jó technikás operatőri munkára kapod. Ez azt jelenti, hogy tudósítások közben jól filmezed le dolgokat, pld. azt veszed, aki beszél.

A második pontot az Erotic, erről már volt szó. Csak még annyit, hogy erre bizony nagy mennyiségű pontot lehet begyűjteni, ha szemfüles és ügyes vagy, pld, erotikus újságokat keresel, de a legjobb, ha a riporternők mellét vagy fenekét filmezed állandó jelleggel. :)

Az utolsó az Immoral, amit akkor kapsz, ha valami brutális történik, te pedig inkább lefilmezed ahelyett, hogy segítenél. Ez egyébként tényleg nagyon ötletes, mert morális választás elé állítja a játékost! Filmezel és jobb lesz a munkád, és ezáltal a végigjátszásod is, vagy segítesz másokon, ami szintén befolyásolja a végkifejletet. Ez azért rámutat arra, hogy a rázósabb helyeken (tragédiák színhelyei) dolgozó operatőrök és fényképészek milyen nehéz helyzetbe kerülhetnek olykor. Immoral pontot lehet még szerezni hullák lefilmezéséért is.

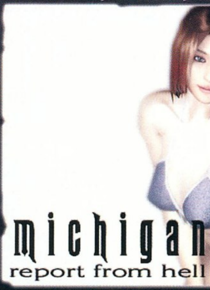
Ha már a riporter halálnál tartottunk, te magad is meg tudsz halni, ilyenkor újra kell kezdeni egy pályát. Éppen ezért a veszélyesebb dögöket érdemes kikerülni, de meg is lehet rúgni, ami szintén hasznos bizonyos helyzetekben. Ugyanis a pályákon nem csak filmezhetünk, de azért sor kerülhet némi akcióra is, bár inkább ésszel, mint erővel kell győzni (főleg néhány főellenség esetében).

A program hangulati tényezőit figyelembe véve túlzottan nagy okunk a panaszra nincsen. A grafika egy erős közepest ér sötét színeivel és karaktereivel. A zenék viszont meglehetősen hangulatfokozóak lettek. Sokszor már csak emiatt is elfogott a félelem a pályákon. Lassan merészkedtem csak előre, nehogy valami baj történjen velem.

Egy komolyabb bajt fedeztem csak fel, nevezetesen túl rövid a játék. Hiába lehet sokszor végigvinni, és hiába vannak extrák is, azért ennél több kellett volna. Kevés a szint és azokat is át lehet ugrani ugyebár.

Összefoglalva a **Michigan: Report from Hell** nem egy rossz játék, a horror téma szerelmesei nyugodtan beszerezhetik, mert találni fognak benne újdonságokat. Van nála azonban sokkal jobb is a stílusban, de érdekes próbálkozás az biztos.

Veres Miki



















MARTIN BELESZÓL!

Csajok, csöcsök, popsik, félelem, reszketés, vér, bél, és egy kamera. Sok minden másért is, de ezért imádom a japán fejlesztőket. Mert mernek „mást” alkotni. Tutira veszem, hogy a teszt felkeltette az érdeklődésedet! Ugye? Na ugye!

MICHIGAN: REPORT FROM HELL

SPIKE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

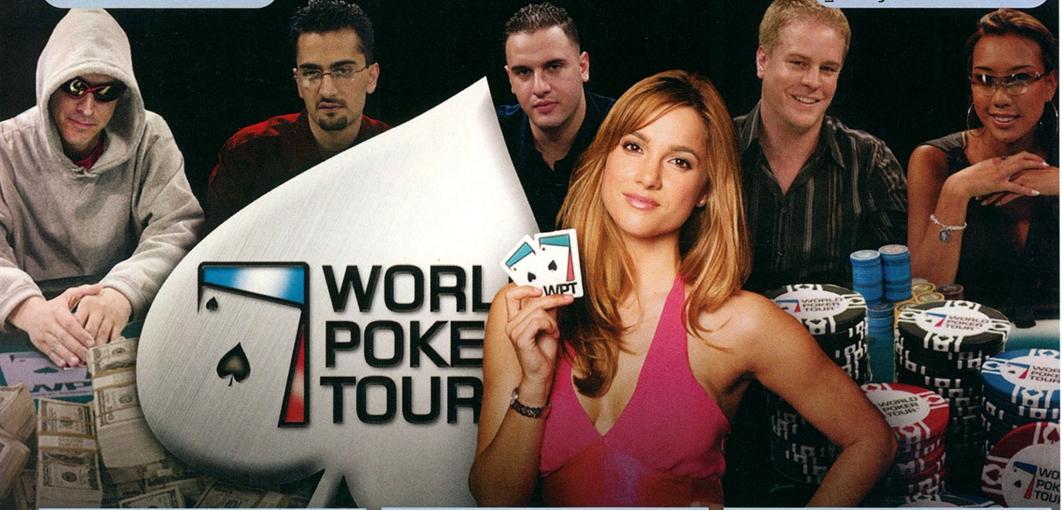
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (44KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ ötletes újdonságok
× rövid

6 pont

ALL IN









Karácsony! Ilyenkor az emberek punnyadnak, alszanak, bejglit tömnek a fejükbe, meg mindenféle finomságot. Hát én is így tettem, de arról sem feledkeztem meg, hogy van itt nekem egy kis dolgom ezzel a stuffal. Mikor már a sok zabálástól csak gurulni tudtam, begördültem a szobába (persze egy kis extra kaja és pia társaságában), és nekifeszültem a dolgoknak.

Gondolom ti is érzitek azt, hogy mostanában nagyon megy ez a póker dolog, mivel orrba-szájba nyomják a tévében. Itthon mindig meg szoktuk nézni a fent említett közvetítéseket, és izomból szoktak menni a „Dobd el!", „Add meg!", „All in!", és hasonló szövegek – magyarul élvezzük a dolgot.

Úgy érzem meg kell, hogy mutassam nektek a fényt, és be kell vezetnem titeket a póker szabályaiba és rejtelmeibe!

A PÓKER

Egyes feljegyzések szerint az első pókerjátszmát a 19. század első felében a Mississippi folyón közlekedő gőzhajók matrózai játszották. A játékban nincsenek ütések, és az eredmény a játékos által kialakított lapkombinációkból alakul ki.

Most ismertetem veletek az 52 lapos póker szigorú rangsorát felülről lefelé. Így a Royalflös a legmagasabb és megelőzi az összes többi kombinációt.

1. ***Royalflös:*** Bármelyik szín legmagasabb rangú lapjaiból (10, Jumbó, Dáma, Király, Ász) összeállított hézagmentes sorozata. A színek között nincsen rangkülönbség, tehát két royalflös esetén döntetlen lesz, és a nyeremény megoszlik.
2. ***Flös:*** Bármelyik szín hézagmentesen összefüggő öt lapjából álló sorozat, de hasonlóság esetén a sorozat legmagasabb lapja dönt. (pl.: a 6, 7, 8, 9, 10 flös legyőzi az 5, 6, 7, 8, 9 flöst, mivel a 10 erősebb a 9-nél)
3. ***Póker (négy egyforma):*** Négy azonos értékű lap bármilyen ötödik kártyával. Pl.: A, A, A, A, 3. Több póker esetén az azonos lapok rangja dönt. Az ász póker az összes többit veri.
4. ***Full:*** Amikor egy drill és egy pár van a kezünkbe, több full esetén a magasabb drill hoz győzelmet függetlenül a pároktól.
5. ***Színflös:*** Öt azonos színű, de sorozatot nem alkotó kártya pl.: kör 3, 6, 7, 8, 9. Két színflös esetén az nyer, akinek a legmagasabb lapja értékesebb, de ha ez is megegyezik, akkor a következő lapok értéke és így tovább, viszont teljes egyenlőség mellett döntetlen lesz az állás.
6. ***Sor:*** Öt, sorozatot alkotó lap, de nem azonos színű kártya. Pl.: treff 5, pikk 6, kör 7, káró 8, pikk 9. Ha két játékos kezében van sor, a sorozat legmagasabb lapja dönt.
7. ***Drill (három egyforma):*** Három azonos értékű lap, színtől függetlenül, és két bármilyen párt nem alkotó lap. Pl.: K, K, K, 4, 8. Több drill esetén a magasabb értékű hármas nyer tekintet nélkül a kiegészítő lapok rangjára.
8. ***Két pár:*** Két különböző pár és egy kiegészítő lap. Egyenlőség esetén a magasabb pár nyer, ha ez megegyezik, akkor kell figyelembe venni a másik párt, és ha ez is ugyanolyan, akkor a kiegészítőlap nagysága dönt.
9. ***Pár:*** Két azonos értékű lap bármilyen három lap mellett, egyenlőség esetén a nagyobb pár győz. Ha egyformák, a páron kívüli legnagyobb lap dönt, ha szükséges, a további kiegészítő lapok összevetése dönti el a játékot.
10. ***Magas lap:*** Ha a kézben nincs semmiféle előbb felsorolt kombinációs lehetőség, akkor a kéz legmagasabb lapja dönt. Azonosság esetén, a soron következő lapok rangsora dönt.

MARTIN BELESZÓL!

Én is nézem, Korda Gyuri bácsi ázsiója nagyot nőtt a szememben, amióta ő közvetít. Kár, hogy igazi asztalhoz nem mernék odaülni.

Remélem nem volt túl bonyolult de, van még mit elmondanom, csak még matekozunk egy kicsit. :) Ötvenkét lapból 2.598.960 póker-kéz kombinációt lehet képezni. Most lehet, hogy elveszem a kedveteket, de öt leosztott lapba a Royalflös előfordulási esélye 1:649.740. :) Hatalmas szerepe van még a blöffnek is, hiszen ezzel tudjuk megtéveszteni az ellent, ha jó lapunk van vagy rossz. Rengeteg módon lehet eme játékot nyomatni, de mi a Texas Hold'Em- el fogunk megismerkedni. Itt az a lényeg, hogy minden játékos kap két lapot a kezébe, az osztó felfordít ötöt, és ebből a hét kártyából kell összehozni valamit.

Kicsit másszunk bele a játék menetébe is, ami nekem először lassúnak tűnt, de utána hozzászoktam. Minden körben van egy alapösszeg, amit be kell, hogy fizessetek, ha játszani akartok a kezetekben lévő két kártyalapokkal, ami mindig a nagyvak értéke. (A **kisvak** és a **nagyvak** értéke folyamatosan nő, ahogyan telik az idő.) Hogy mik is ezek a **vakok**? Minden körben más ember lesz a vak, és ekkor annak az összegét alapból levonják tőle. A partik elején a kisvak 10$ és a nagyvak 20$. Meg lehet adni csak simán a nagyvak értékét a játékban maradásért (CALL), de emelhetünk is (RAISE). Történhet még olyan is, hogy feltesszük az összes pénzünket (ALL INN), de ekkor fönnáll annak a veszélye, hogy kieshetünk, úgyhogy ilyet csak akkor tegyetek, ha nagyon jó lapotok van vagy elég bátrak vagytok egy ekkora blöffhöz. Ha rossz lapot kaptok, el is dobhatjátok azt (FOLD vagy FOLD&SKIP) Hogy mi a különbség? Háát, az elsőnél végignézhetitek azt a kört és figyelhetitek az ellen lépéseit, a másodiknál viszont indul az új kör, amiben már ti is részt vesztek.

A JÁTÉK

Láthattok elején egy kis introt, de azért én nem ájultam el tőle. A menü alsó Poker Corners pontjában egy szép hölgy bevezetője után mesélik el a játékosok az egyes lépések mikor jók, hasznosak. Ha beléptek a Play Pokerbe, itt tudtok csinálni magatoknak egy karaktert vagy tudtok a gép által készített emberkével is játszani. El lehet indulni szezonban is, de játszhattok csak sima játékot is. A nevetek mellé ki lesz írva, hogy mennyi pénzetek van, ez azért fontos, mert a versenyekre van nevezési díj is. Minél magasabb a nevezési díj, annál több pénzt lehet nyerni vagy bukni... :) Be tudjátok állítani az ellenfelek számát, szintjét, a helyszínt, és azt is, hogy a vakok értéke milyen időközönként változzon. Ami nekem bejött, hogy két ugyanolyan kinézetű ellenféllel nem találkoztam. A game grafikája átlagos, és kicsit zavaró az, hogy néhány esetben a játékosom nyaka kitörik. (Igen, van egy olyan kép, amikor a srác teste előre néz és a feje olyan érdekes módon áll fölfelé.) Tudunk belső nézetbe is váltani, a R3 lenyomásával, és fejeket vágni a L3 segítségével.

Nos lányok és fiúk, aki szereti a pókert, annak ajánlom ezt a cuccot, mivel elég jó lett – habár a jelenlegi igen gazdag pokerjáték kínálatban van nála pár jobb is. Aki viszont nem él-hal a kártyajátékért, az lehet, hogy hamar rá fog unni – vagy épp rá fog kattanni? Ezt nem tudom. Mindenesetre jó szórakozást kívánok hozzá mindenkinek.

Balu

WORLD POKER TOUR

2K SPORTS

MÁS VERZIÓ: X, PSP, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos, 1-6 online, eyetoy
memóriakártya 8mb (89KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ megvan az esélye, hogy rákattansz
✕ de azé is, hogy hamar ráunsz, ellenfelek mozgása egyhangú

6.5 pont



A VÉN BÁCSI HOKIJA

GRETZKY NHL 2006

Szabad a vásár hokijáték fejlesztők! Hogy miért? Mert ugyebár kimaradt az előző évi bajnokság az NHL-ben (a bérviták miatt), de mivel mostanra rendeződtek a dolgok és van season, jöhetnek dögivel a korongos játékok!

Kezdjük a dolgokat a legelején: Wayne Gretzky! Hogy ki is ő? Hááát, a jégkorong egyik legnagyobb alakja! Pár adat róla: született 1961. január 26-án, 1978-ban első körben draftolta a Racers csapata a '99-es számmal játszó és bal kézzel ütő centert. Profi pályafutása során 1487 meccsen vett részt, 894 gólt ütött, 1963 assistot, azaz 2857 pontot szerzett, és 577 percet csücsült a büntető padon. Na most már eleget kerteltem, jön a game!



FIRST PERIOD

Egy zsír jó intro után a főmenüben találjuk magunkat, ahol ha jól megfigyeljük, a fent említett (vén :) bácsi góljait, örömünnepét, villanásait láthatjuk a háttérben futó videókon. Itt egyből elkezdhetünk egy derbit, de ha belépünk a Game Modes feliratba a Single Game megegyezik a kinti lehetőséggel. Kezdhetünk akár szezont is (Franchise), ahol az elszántabbak elkezdhetik a 82 meccses, azaz a teljes szezont is, vagy (itt jön a kedvencem:) akár szólhatunk egy ismerősünknek, hogy mit szólna egy kis rivalizáláshoz?! Te is választasz egy csapatot meg az ellenfeled is, és ha nagyon sok időtök van, lehet nyomni egymás alázását akár 101 meccsen keresztül (nagyon sok adatot fog mutatni a stuff pár összecsapás után). Ezeken felül lehet még gyakorolni, és Tournamentet kezdeni-készíteni.

A végére hagytam az utolsó mode-ot, ami nekem nem nagyon tetszett. Lényege az, hogy ugyanúgy kiválasztunk egy csapatot, csak itt a játék alatt gyűlnek a Gretzky pontjaink, és amikor már összejött a kellő mennyiség (99), akkor beáll a csapatba a 99-es számú legenda + még a játékosaink felszívják magukat, megnőnek, ezáltal könnyebben lőnek gólt, stb. (Persze kicsit túlzásnak tartom azt, hogy egy 44 éves játékos ilyen hatással legyen a csapatra, lehetett ő akármekkora sztár is.) Van még nekünk Features menüpontunk is, ahol van egy csomó nyalánkság. Csak egy pár közülük: kreálhatunk játékost, csapatot, statisztikákat nézegethetünk, és a játékban szerzett pontokat beválthatjuk extrákra (a Challenges-en belül a felső pontban le van írva, miért hány pont jár, és egyel lejjebb pedig be lehet váltani azokat). Az Options menüben be és át lehet mindent állítani, de ezt már szerintem tudjátok...



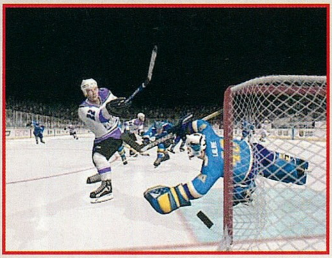
SECOND PERIOD

Ami nekem rögtön szemet szúrt az az, hogy nagyon kevés a nemzeti csapat, és ez hiba.

Kiválasztjuk a kötelékeket, és már indul is a játék. Mi döntjük el, hogy otthoni vagy idegenbeli mezben lépjünk pályára, saját, esetleg egy másik csarnokban. Mindezek után elindul az játék, aminek az elején kicsit ledöbbentem, mivel a cucc elég részletes statisztikát adott a két kapusról.

Első ránézésre a grafikával kapcsolatban nem láttam komolyabb hibát, de ahogy teltek a percek, azért észrevettem egy-két kivetnivalót a küllemmel kapcsolatban. A tervező kollégák kicsit fordíthattak volna több időt az edzők kidolgozására, mivel meglehetősen elütnek az általunk irányított, jégen cirkulászó emberkéktől. A nézők mindig ugyanazt csinálják (kézlóbálás, oszt' ennyi), ami feltűnik az embernek az 5. meccs után, de lehet, hogy csak én kötözködök sokat, hiszen nem az ő mozgásuk a lényeg. Az viszont bejött, hogy a játékosokra elég sok időt fordítottak, és ami szerintem egyik hokis játékból sem maradhat(na) ki (a bunyón kívül), az az, amikor befarolunk és ilyenkor a jeget felszántjuk. Irányítási problémákkal nem fogtok találkozni, hiszen a játék nagyon könnyed vezérléssel lett megáldva.(Könnyű és még kézre is esnek a gombok.) Jó húzás volt beletenni azt a lehetőséget, hogy amikor támad az ellen, a védővel szembe tudunk fordulni a csatárokkal, és így könnyebben tudjuk őket szerelni. A rövid játékmegszakítások között a tök jó korongos zenék mellett folyamatosan kapjuk a helyzetek visszajátszását vagy érdekes kis adatokat a jégen lévő emberekről, vagy akár az edzőről. Gólszerzés esetén lehetőségünk nyílik arra, hogy több kamerahelyzetből meg tudjuk nézi azt, ahogyan bevarázsoltuk a packot a kapuba.





A sebesség jóval felülmúlja az EA Sports által piacra dobott riválist, ami nekem tetszik, hiszen a hoki egy gyors sport, ezért a játék is legyen fürge. (Ja, éjjel 23:30 után nem javasolt játszani, mivel akkor már túl gyors a game és könnyedén elvernek erősebb szinten. Legalábbis az én agyam már olyankor nincs maxon. :)

THIRD PERIOD

A Gretzky NHL 06 egy alapvetően jó játék kisebb-nagyobb hibákkal, sok választható csapattal, ötletes extrákkal. Multiban a haverokkal biztos nagy élmény lesz nyomni a stuffot, de egyedül egy teljes szezon után már nem fog tudni sok újat mutatni. Ha szereted a jégkorongot, és persze a jó öreg „Number 99"-et, akkor vedd meg ezt a játékot, nem fogsz benne csalódni, viszont összességében még mindig elmarad egy kicsit a riválisoktól. Én jót szórakoztam ezzel a koronggal, nektek is ezt kívánom.

Balu



MARTIN BELESZÓL!

Természetesen durva lenne azt állítani, hogy az Electornic Arts, a 2K Sports vagy a Sega mellett felesleges sportjáték fejlesztésébe belefogni – de a tények ezt mutatják.

GRETZKY NHL 06

SONY / PAGE 44 STUDIOS

MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-8 Játékos, online
memóriakártya 8mb (3335KB), multi tap
analóg irányító (dual shock)

✔ grafikailag sokat fejlődött, hangulatos, nagyon gyors
✕ a riválisoktól még így is elmarad, sok hely kell a mentéshez

6.5 pont

576 KByte

www.576.hu

A HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



TELEFONOS RENDELÉS
06-70-365-0385

PÓLUS	MAMMUT II	ÁRKÁD	CAMPONA	WESTEND	DUNA PLAZA
419-4117	345-8076	434-8076	424-3424	238-7576	239-2858

EUROPARK	DEBRECEN PLAZA	SZEGED PLAZA	KECSKEMÉT MALOM
280-9585	06-52/342-120	06-62/468-978	06-76/328-119

TECMO

A jelenlegit két lapszámmal megelőző, novemberi kiadásunkban a Taito és a Midway arcade-gyöngyszem válogatásairól volt szerencsém beszámolni. Nem kellett tehát sok időnek eltelnie ahhoz, hogy ismételten egy olyan produktumot tesztelhessek, melyről – ha nagyon kis rosszindulatot is keverek a mondókámba – bátran kijelenthető, hogy a retro hullám által maga előtt tolt töménytelen mennyiségű pénz megfelelő, a Tecmo-ra kieső szeletének a lefölözését hivatott szolgálni. Ha megbocsátotok pontosan követem a két korábbi cikkem felépítését. Következetes leszek, így a két említett recenzióhoz hasonlóan most is a…

HISTÓRIA ÉS BEÁLLÍTÁSOK…

… áttekintésével kezdem. Ekkora már túl vagyunk a felettébb hangulatos bevezető animáción, mindenki nagy örömére (jegyzem: *tényleg hangulatos*)! A menü hirtelen talán túl töménynek látszó felülete valójában egy jól átgondolt, nagyon informatív interfész, melyen a D-pad irányaival választhatunk a játékok között. Valamennyi játékról egy-egy kis animáció látható a háttérben, a kiválasztott programról pedig egy rövid szóbeli áttekintés fut az alsó információs sávban. Ha még ezen információk birtokában sem tudnánk eldönteni azt, hogy akarunk-e az adott cuccal játszani, akkor az X gombbal – elsősorban az irányításra vonatkozó – additív információkat is kérhetünk. Van egy galéria menü is, itt az eredeti promo röplapokat vehetjük tüzetesebben szemügyre, illetőleg az Y gombbal minden játékhoz külön opciókat konfigurálhatunk. Természetesen a képarány-állítás lehetősége sem maradt ki az opciók nyújtotta lehetőségek repertoárjából, ennek köszönhetően kijelenthetjük, hogy teljes a kép, minden a helyén van és elvárásainknak megfelelő.

1981-1991

A játékok az 1981-1991 közötti időszakot ölelik fel, tehát pontosan egy évtizednyi munka eredményét láthatjuk viszont képernyőinken. Ha ABC sorrendben haladunk, akkor az első játék, amiről be kell számoljak a *Bombjack* (1984). Mikroszámítógépes portjaival gondolom nem én voltam az egyetlen személy, aki naphosszat tolta, kellemes emlékek fűződnek hozzá. Egy egyszerű platformjátékról van szó egyébként, melyben Jack feladata az adott sorrendben begyűjtött bombák szép sorjában történő felszedése úgy, hogy közben az ellenségek ne okozzanak kárt benne. A következő áldozat a *Pinball Action* (1985), a cím önmagáért beszél. Nem egy nagy szám, de van benne minden, ami kell, magyarul: jobb és bal kar mozgatása, shake. =o) *Pleiads* (1981). Shooter az Invaders nyomdokán, ellenben itt már komoly matematikai algoritmus útján mozognak az ellenfelek, így valamelyest változatosabb, izgalmasabb a klasszikus játékmenet. A következő alannyal, a *Rygar* (1986) című remekművel már találkozhattunk egy jelenkori, jól sikerült Playstation 2-es feldolgozás formájában, aki nem ismeri az eredetit, az most bepótolhatja. Egy a *Bionic Commando*ban látottakhoz hasonló, jojószerűen kinyújtható láncos pajzzsal küzdi magát előre hősünk. Szép tágas terepszakaszok, kidolgozott, nagyméretű sprite-ok jellemzik, a válogatás egyik legjobbja! Sportjátékok következnek kérem szépen, máris itt a *Tecmo Bowl* (1987). Látszik, hogy a később megjelent játékok közé tartozik, mert rendkívül szép grafikája van ennek az amerikai focinak. Amúgy maga ez a sport számomra mindig is kissé átláthatatlannak (és nagyon érdektelennek) tűnt, így nem is igazán könnyen tudtam megbarátkozni a szóban forgó játékkal. Erényei közt azért érdemes megemlítenem a tucatnyi mozgó karaktert, valamint a digitalizált hanghatásokat. Végre itt egy vérbeli európai sportjáték: *Tecmo Cup* (1985). Foci, melyet leginkább a Sensible Soccer című, bemutatásra nem szoruló klasszikushoz hasonlíthatnék leginkább. Irányítását tekintve természetesen azért korántsem annyira kiforrott anyagról van szó, mindenesetre egész jól el lehet vele szórakozgatni. *Sensible Soccer* vagy netán *Pro Evo*-közeli élményeket természetesen azért senki se várjon! Két shooter a múltból: *Senjyo* (1983) és *Strato Fighter* (1991). Míg az előbbi egy – hirtelen nem tudom mi máshoz hasonlítani – *Beach Head* jellegű, egyszerű lövölde, addig az utóbbi egy horizontálisan srcollozó vérbeli űrhajós game! A japánban *Raiga* címen futó lövöldének önkényesen megszavazom a *kompiláció legjobbja* elismerő címet: igazán arcade is, igazán játszható is, shooter és ráadásul még jól is néz ki! Három kisebb lélegzetvételű anyag maradt hátra, melyek közül az első a *Solomon's Key* (1986), amely egy egyszerű puzzle game. A *Star Force* (1984) egy vertikálisan scrollozó űrhajós shooter, egész kellemes grafikával, a *Swimmer* (1982) pedig egy szintén vertikálisan scrollozó akciójáték: egy úszkáló emberrel kell előrejutni a pályaszakaszokon, közben persze ezerrel kerülgetni kell az akadályokat. Rendkívül ötletes! =o)

AZOK A FRÁNYA SZEMPONTOK

Halottakról jót vagy semmit alapon – de objektív szempontokat is figyelembe véve – nyugodtan megadható a hét pont erre a válogatásra. Alapjában véve tényleg jók a benne szereplő játékok, sőt, egy-két kivételével egészen jól játszhatóak is! Az ötletesen kivitelezett főmenüért külön dicséret jár a Tecmo gárdájának. Az mondjuk igaz, hogy nem fog világot megváltani, de aki rá van parázva az efféle válogatásokra, az nyugodtan fektessen bele, hisz budget-kategóriás kiadványról van szó, ahhoz képest pedig tényleg tisztességesen összerakott!

[D a e]

suffocation@japan.co.jp







A TELJESSÉG KEDVÉÉRT

Bombjack (1984)
Pinball Action (1985)
Pleiads (1981)
Rygar (1986)
Tecmo Bowl (1987)
Tecmo Cup (1985)
Senjyo (1983)
Strato Fighter (1991)
Solomon's Key (1986)
Star Force (1984)
Swimmer (1982)



MARTIN BELESZÓL!

Végtelenül gyenge gyűjteménye ez egy végtelenül káprázatos időszaknak. Azt hiszem, az összes cím közül csak a Rygar képvisel komolyabb ütőerőt, és a Bomb Jack meg a Solomon's Key is csak a C64 éra játékosainak mond majd valamit. Öt pontot ér szerintem, tucatnyi jobb kollekció van ennél. Csak gyűjtőknek.

TECMO CLASSIC ARCADE

TECMO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
8 blokk

✔ vegyesfelvágott, így mindenféle stílus képviselteti magát
× egy-két játék irányítása nehézkes

7 pont



A punnyadt, meghitt ünnepek során azon morfondíroztam, hogy vajon mennyire állnám meg a helyemet egy igazi csatamezőn, hiszen komolyan mondom, hogy minket játékosokat már lassan komolyabb speciális terroristaelhárítóvá, kommandóssá, titkos ügynökké, vagy rohamosztagossá képeznek ki, mint az igazi katonákat. Elméleti (!) ismeretek terén persze, hiszen szerencsére azért a sáros tereppályákon csak virtuálisan kell rendszeresen átedzenünk magunkat. És igen gyakran hallom vissza haveroktól, hogy még egy egyszerű „játék jellegű" paintball meccs is fulladásig fárasztja az embert, pedig az csak elvileg szórakozás, és nem kell napokig hegyeket mászni durva, sáros, sziklás, meg egyéb járhatatlan terepeken, cipelni a 20-30kg-os felszerelést, és valóban attól fosni, hogy valaki bármikor ledurranthatja a búránkat.

Mindenesetre katonás témájú játékban nem szenvedünk hiányt, de lassan már teljesen elveszik a kínálat mámorában az egyszeri játékos, megjegyzem lassan én is :), hiszen csak ebben a hónapban is két ilyen játékot kaptam eddig, és még ki tudja mi lesz lapzártáig. De mit is lehet tudni jelenlegi tesztalanyomról az **America's Army**-ról? A tesztelés kezdetéig én bizony nem sokat hallottam róla, de hála Liquid és Wilson E3-as beszámolójának megtudhattuk, hogy a játék még 2 éve jött ki PC-re, mint ingyenes – a hadsereg által támogatott – multiplay-es játék.

Nos, a PC-ről konzolra átírt multiplay-es cuccok véleményem szerint nem mindig szerencsések. Pontosítok, nem feltétlenül garancia a sikerre egy nagy PC-s cím konzolra való átültetése. Azt hiszem elég, ha csak az előző havi Operation Flashpointot említem :). Személy szerint egyébként nem igazán szoktam PC-n játszani, és azok közé tartozom, akiknek az egér a furcsa az FPS-eknél. Azt hiszem a hozzám hasonló fickóknak találták ki a konzolt, vagyis pl. azoknak, akik imádják az FPS-eket, de nem szeretnének egy kis monitor előtt görnyedve vacakolni egy kis görgethető rágcsálóval.

Visszatérve a játékhoz, a multiplayes PC-s háttér lehet bármennyire is jó, önmagában semmit sem ér konzolon, hazánkban pedig főleg nem, még akkor is, ha az irányítás egyébként kifogástalanra sikerül. Nálunk 99 %-ban az offline játékmódok számítanak, melyre rendszerint gondolnak is az alkotók, mielőtt csak úgy kiadnának egy PC-s játékot PS2-re és Xbox-ra (esetleg néha GC-re). Egészen pontosan (min.) 35 küldetéssel találkoztam a stuffban, és mivel a multiplay kizárólag neten elérhető, és ezt sem én, sem pedig a játékosok döntő többsége nem tudja kihasználni, ezért kizárólag csak a karrier mód alapján fogom megítélni az America's Army konzol verzióját.

A játék maga leginkább a taktikai FPS-ek kategóriájába sorolható, ám ebben a stílusban már számos igényes alkotással találkozhattunk ez idáig (pl. Rainbow Six, Ghost Recon, Close Combat), így ha komolyabb babérokra szeretne törni a program, muszáj valami ötletességgel és egyediséggel előrukkolnia. Nos ez részben sikerül is neki, mégpedig 2 fő okból. Egyrészt a játék (állítólag) teljesen hűen ábrázolja az amerikai hadsereg bevetéseit, és bár nem voltam soha hasonló (igazi :) kikép-



zésen, az biztos, hogy valóban hitelesnek „tűnik" ebből a szempontból a stuff. Másrészt pedig egy teljes fokú kiképzésen vehetünk részt, ahol nem csak RPG elemeket felhasználva fejleszthetjük karakterünket, hanem összesen 7 speciális feladatkört tanulhatunk ki a hadseregnél: Rifleman, Grenadier, Auto-Rifleman, Sniper, Fire Team Leader, Special Forces Weapons Set, és Special Forces Ops SGT.

A profilunk megadása után megtekinthetjük katonánk adatlapjait a karrier módban. Egyszerű közlegényként állunk neki a kiképzésnek, és a sikeres küldetések után kapott tapasztalati pontok által léptetnek előre minket fokozatosan 9 rangon át, pl. tizedessé, hadnaggyá, századossá, ezredessé. Ugyanitt láthatjuk, hogy katonánk képességeit 7 tulajdonság jellemzi, melyeket szintén a sikeres küldetések után kapott pontszámok alapján arányosan kiosztott skill pontokkal fejleszthetünk fel. A (min.) 35 küldetés egy 7-szer 5-ös rendszerbe lett felosztva, vagyis minden egyes témakörhöz 5 missziót csatoltak, melyeknél mindig legalább1, vagy 2 pusztán csak a kiképzés, nem pedig éles bevetés. Egy adott feladatkörön belül a küldetések egymás után nyílnak csak meg, ám az viszont előfordulhat, hogy míg valaki még csak a 2-es témakör küldetéseinél tart, időközben már megnyílt a 4-es csoport is. Érdemes azonban sorrendben haladni, méghozzá két okból is. Egyrészt a nehézségi szint a játékidő elteltével arányosan növekszik, másrészt pedig két témakör esetenként annyira különbözhet egymástól, hogy majdnem olyan nehéz lehet a kettővel párhuzamosan játszani, mintha két különböző játék irányítását akarnád egyszerre megszokni.







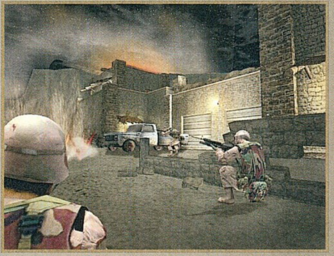
MARTIN BELESZÓL!

Próbáljuk meg elfogadni, hogy ez egy olyan program, amely az amerikai hadsereg életét mutatja be. Elsősorban program, másodsorban játék. Ennek fényében én nyolcat is adnék rá. Hív a sereg, vár a csatazaj!

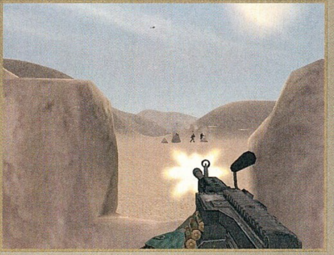
Története nem igazán van a játéknak, és nem is nagyon fárasztották magukat az alkotók, hogy kitalálјanak egy XY sztorit a játék kedvéért, egyszerűen csak ellenségként nevezi a stuff a célpontokat a Briefing során is. És hogy őszinte legyek, semmi kifogásom ez ellen, hiszen engem sem érdekelt szinte soha egyetlen katonás játékban különösebben, hogy most éppen mit követett el az adott terrorista, vagy lázadó (kivéve talán pl. a Sniper Elite-et).

Mint említettem, stílusra leginkább a taktikai FPS-ekhez tudnám hasonlítani a játékot, ám korántsem nevezném belassultnak a játékmenetet, sőt az esetek döntő többségében nagyon is tele van kőkemény tűzharcokkal. Valóban nagyon hitelesnek tűnik, mint katonai szimulátor, ám az alkotók nem estek abba a hibába, hogy a realisztikusság terén átesnek a ló túlsó oldalára, mint a fentebb említett Operation Flashpointnál, hanem egy jól irányítható, és játszható játékot készítettek az America's Army konzol verziója esetében. Azonban itt is megfigyelhető az a jelenség, amely napjainkra talán egyre jobban divattá fog válni a játékokban, hogy nem mi vagyunk feltétlenül a „középpontban". És ez most már nem csak a katonás cuccokra lesz igaz, amire nagyon jó példa a 50 cent is. Ennek az új stílusnak a legfőbb jellemzője, hogy jól elkészített stuffok terén igen kellemes kooperatív jellegű feelinget kölcsönöz. Itt sem kell feltétlenül mindig az élvonalban küzdeni, és ezt kihasználva gyakran ki is maradtam a tűzharcokból, ha nagyon megsérültem. Ilyenkor mindössze csak a sebesült társaimhoz rohantam hozzá, hogy meggyógyítsam őket. A küldetések persze nem mindig ilyen egyszerűek, hiszen később, a nehézségi szint szigorításával már kénytelen voltam komolyabb segítséget nyújtani, különben hamar elvérzett a csapatom. Amúgy ez is egy ritka jelenség a csapatjellegű játékokban, hogy nem én vagyok az osztag vezetője, hanem csak parancsokat hajtok végre, és követem az osztagvezetőt. Kivéve persze a Fire Team Leader témakört, amikor is kifejezetten mi vezetjük a 4 fős csapatot.









A küldetések során eléggé egyértelmű hogy mi kell csinálni, ugyanis mindig kiírják az aktuális objektívát a bal felső sarokban. Ha el kell jutni egy konkrét helyre, azt egy sárga csillaggal jelzik a képernyőn, és a radaron. Minden más esetben egyébként egyszerűen csak irtani kell az ellenséget, és az osztagvezető mellett kell maradni, akit egy zöld csillaggal jeleznek a radaron nekünk. 4 fő esetben lehet sikertelen egy küldetés.

1: Meghalok. Habár a játék elején még közelről is viszonylag ritkán találnak el, később már egyre valószínűbb lesz a találat esélye. A saját magam, és a mások gyógyítása hasonló folyamat, mint a Counter-Strike-ban a bomba semlegesítése. Vagyis ha megsérültünk, nyomva kell tartani egy gombot, míg egy csík be nem telítődik. Eközben persze nem tudunk megmozdulni, így érdemes előtte fedezékbe vonulni. Mindamellett ezzel csak a vérzést csillapítjuk, így marad némi maradandó sérülés, ami romlott látást eredményez, és 2-3 találat esetén mindenképpen meghalunk, hiába gyógyítjuk magunkat folyamatosan.

2: Túl sok társam esik el. Ha egy társam megsérül, azt jelzik nekünk a radaron, így érdemes odamenni hozzá, és meggyógyítani, még akkor is, ha az illető nem a mi csapatunkból, hanem egy minket kísérő másik 4 fős csapatból való. Ha kifogynánk a medikitből, vagy a lőszerből, az osztagvezetőnél kérhetünk repetát.

3: Megszakad a kapcsolat. Ahogy azt említettem, folyamatosan az osztagvezető közelében kell maradni, ellenkező esetben ránk szólnak, majd ha túl sokáig maradunk távol, vége a küldetésnek.

4: Nem hajtunk végre egy objektívát. Egyes küldetéseknél konkrét eseményeket kell megakadályoznunk, pl. nem szabad megengedni, hogy az ellenség átkeljen a hídon, vagy meg kell akadályozni, hogy egy általunk védett bázisnak nekirohanjon egy bombával megpakolt terepjáró.

Sajnos a 4 „szabály" betartása gyakran játszhatósági problémákhoz is vezethet, hiszen egyes küldetéseknél már kész kínszenvedés úgy megcsinálni egy feladatot, hogy ne következzen be az említett esetek közül legalább az egyik. A hosszabb küldetéseken belül pedig kapunk ugyan 1-2 checkpointot, de ezek is túl mesze vannak egymástól, szerintem. A training pályák sem túl zökkenőmentesek, hiszen csak akkor engednek tovább minket, ha egészen pontosan azt hajtjuk végre, amit mondanak nekünk, és nem mindig kispiskóta, amit elvárnak ott tőlünk. Azt hiszem elég, ha csak a 2. Sniper training 30 perces (!) lopakodós részét hozom fel példának, amit had ne mondjam, hogy hányszor kezdtem újra. Tehát a játék nehéz, de legalább jó irányítható. A célzás persze kissé nehézkes, de legalább van körülbelüli célra tartás, ahol a kakas rálockol az ellenfélre, ahonnan már csak millimétereket kell céloznunk. Leginkább a hurkapálcás céllövöldéhez tudnám hasonlítani a célzás jellegét. Nincsen segítő célkereszt, amivel tökéletesen befoghatnánk a célt, de amit jól célba vettük, azt el is találjuk, tehát nem visz más irányba egyik fegyver sem lövéskor.

Grafikailag leginkább a Ghost Reconra hasonlít, de előfordulnak beltéri Rainbow Six jellegű pályák is, és ami a legfontosabb, hála az égnek NEM PC-s a grafika :). A megjelenítésre teljesen korrekt, még ha a textúrák nem is olyan részletesek, és néha kicsit furcsa a katonák mozgása is. (Pl. létrára úgy másznak fel, vagy sziklákon úgy kelnek át, mintha a South Parkból szalajtották volna őket. :) Hála a nehézségi szintnek a játék kellően hosszú, és a küldetések újrajátszhatóak extra pontokért. Vannak benne izgalmas részek, hála a realisztikus hangoknak jól érvényesül az igazi csatazaj feelingje is, és nagyon ötletes a 7 különböző témakör (pl. gépfegyveres, mesterlövész, gránátos), de sajnos sok helyen egyhangúvá válik a játék, főleg a sokszori újrakezdések miatt. Azonban mindenképpen igényes és realisztikus taktikai shooternek tartom, csak sajnos több igényesebb alkotásról is tudok a témában, így az America's Army mindössze egy jópofa másodhegedűs katonás cucc lehet, és csakis a stílus rajongóinál.

Krisz

rajkrisz@freemail.hu

AMERICA'S ARMY: RISE OF A SOLDIER

UBI SOFT / SECRET LEVEL

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos, 2-16 xbox live, dd 5.1

✔ igényes és valósághű taktikai shooter, fejleszthető karakter, 7 témakör

× játszhatósági problémák, néha egyhangú

7 pont

576 KONZOL AKCIÓ!

1998



= 999 Ft

1999



= 999 Ft

2000



= 999 Ft

2001



= 999 Ft

2002



= 999 Ft

2003



= 999 Ft

2004



= 999 Ft

Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárólhatók valamennyi **576 KByte** boltokban vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!



SUPERMARIO STRIKERS

A VS NINTENDO – 0:1







Futballjátékot fejleszteni és sikerre vinni nem könnyű feladat. Egyrészt a piac zártsága – hiszen az EA Sports majd' 10 éves dominanciáját csak az ezredforduló után volt képes egy bizonyos japán, tehát a foci gyökereitől igen távol lévő országban székelő cég megdönteni –, másrészt pedig az olimpiai torna részét is képező sportág szabályainak kötöttsége miatt. Ám az előírásokat gyakorlatilag meztelenre csupaszítva és egy olyan univerzumba helyezve, melyet kreátora már megerőszakolt, kifacsart és földbe döngölt, bizony érdekessé válnak a dolgok.

A **Mario Strikers** nem próbál sem a realitásának köszönhetően favorittá vált Pro Evolution Soccer, sem az árkád labdapattogtatást előtérbe helyező Fifa széria babérjaira törni. Mivel a Gamecube az egyértelműen elhibázott döntések miatt soha sem tett szert akkora népszerűségre, mint a konkurens masinák, érthető, hogy az elhanyagolt multiplatform fejlesztéseknek köszönhetően – és itt most gondoljunk elsősorban az Electronic Arts befutott sorozatainak évről évre kiadott, amúgy botrányos kivitelezésű szösszeneteire – a Nintendo mellett döntött vásárlók elsősorban nem az NBA vagy az SSX új megjelenésekor vették ostrom alá az illetékes boltokat. A Mario Strikers ezért kénytelen-kelletlen újítani és egyszerűsíteni – tegyük hozzá jó előre, *sikerrel*.

Felejtsd el az idén feleslegesen túlbonyolított les-szabályt, felejtsd el a foci, mint olyan alapvető utasításait, és koncentrálj a lényegre: élvezd a játékot, rúgd a bogyót az ellenfél kapujába és tegyél meg mindent, hogy távol tartsd magadtól a védőket. „Pure fun" ahogy az angol mondaná, méghozzá a legjobb fajtából.

Az egyszerű mindig jobb: a letisztult menüstruktúra és az akciódús bevezető animáció alapján már képet kap az ember arról, hogy mit várhat, az első opcióra kattintva pedig megtekintheti a fapados start lépcsőfokait. A szingli módozat nem kínál túl sok látnivalót az elmaradhatatlan „sima-" és szuperkupán kívül, melyeken belül több csapatot felvonultató, ám egy kaptafára készült torna rejtőzik. A „Cup Battles" ideális bevezető a legkönnyebb fokozaton a Mario Strikers tortájának mázához – az esetek többségében a küzdelem a tabella első helyéért folyik, ám az egyre keményebbé váló és a végén már 7 körös fordulók kieséses rendszerű döntőket kínálnak, melyek elvesztése az elért eredmény törlését és az azonnali diszkvalifikációt vonják maguk után. Mielőtt kezdetét venni a tényleges futball ostrom, a kötelező érvényű csapatkapitány választás procedúráján kell átesni, melyben a produktum nevéhez hűen a Mario univerzum legismertebb héroszai és antihéroszai között mazsolázhat a játékos. A 9 főre rúgó felhozatal élén természetesen maga a kis vörös overallos vízvezeték szerelő áll, a táblázat többi celláját Luigi, Waluigi, Wario, Daisy, Peach, Yoshi, Donkey Kong foglalja el. Hoppá, ez csak nyolc, barátom: igen annyi, a középpontban egy alapból nem elérhető személy trónol, mely a Super Bowser kupa megnyerésével aktiválható, ám kilétének felfedése nélkül álljon itt eme figyelmeztetés – a meglepetés nem lesz szívből jövő, hihetetlenül ötlettelen, a Nintendo galaxisba egyáltalán nem illeszkedő a bonusz figura. A teamet koordináló hős tehát megvan, most már csak társakat kell mellé választani: az asszisztáló ágyútöltelékek lehetnek Toad, Hammer Bros, Birdo és Koopa klónok, a pályán így a kapussal egyetemben 5 fő szaladgál.

A csapatkapitányok szerepe nem névleges, az említett karakterek mindegyike rendelkezik egy úgynevezett speciális rúgással, melynek aktiválása a lövés gombjának nyomva tartásával érhető el. A megjelenő indikátor két zöld csíkjának eltrafálásával beindul a gépezet és Final Fantasy-ket megszégyenítő animációval szabadul el abból a bizonyos japán anime-ból ismerős, két pontot érő megagól, melyet az ellenfél is szeretettel használ a keményebb nehézségi szinteken. Üde színfoltja a játékmenetnek, mely sajnos jó pár hibától szenved – igaz ugyan, hogy a megszokott lágy szerelés viszonylag könnyen labdához juttatja a legbarátságosabb csatárt is, ám a pályát láthatatlanul körbeölelő energiafalnak passzírozó agresszív fellökés erős, túl erős. A sematikus egyszemélyes módozat gyorsan unalomba fullad, azonban az egyértelműen multiplayer orientált meccsek négy humán playerrel igazán remekül kiegészítik a két Mario Party közötti szünet unalmas perceit. Üröm az örömben, hogy a szín kavalkádban úszó látványvilágban elvész a jól megkülöníthető jelzés, így néha az ember azt sem tudja, hogy éppen kivel van s mit csinál.

Mindent összevetve, a Mario Strikers nem csak a szűkös Gamecube felhozatalt tekintve jó játék: ötletes, szórakoztató és ami a legfontosabb, hihetetlenül egyszerű. A sportágtól és a konzolvilágtól amúgy idegenkedő bármilyen egyed másodpercek alatt ráérezhet az ízére, a mű sava-borsát adó multiplayer porció pedig kaotikus mivolta ellenére igazi partyjátékká változtatja az egyszemélyes opcióban gyengélkedő produktumot.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Haverommal próbáltuk, marhára tetszett. Tetszett, mert ez „rendes" nem kötött foci, hanem inkább egy ügyességi game, foci köntösbe bújtatva. Mint az ősrégi Pong. Egyedül akkor sem nyomnám, ha fizetnének, de ketten támadni egymás kapuját, mint az állat, az jó buli volt!

SUPERMARIO STRIKERS

NINTENDO / NEXT LEVEL GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos, 5 blokk

✔ instant foci adag
× monoton és rövid szingli módozat, olykor kaotikus multi

7.5 pont

SZÁRNYAS FEJVADÁSZOK



1

Chrono Cross. Ez az a cím, amire minden régi RPG rajongó nagy nosztalgiával tekint vissza. A PS1-es időkben ez egy tökéletes játék volt, azóta sem sikerül még csak a közelébe sem kerülnie egyetlen egy RPG-nek – de még az alkotóinak, a Square sem. Nincs azonban ezen mit csodálkozni, mert azok a programozók, akik közreműködtek a játék elkészítésében, az idők során lassan távoztak a Square-től, sokan például közülük a Xenosaga szériáról híressé vált *Monolith Soft*hoz mentek. Ezért sem volt a Chrono-nak folytatása (pedig tervezték). A csúcsragadozóitól megfosztott Square pedig már nem tudta volna megcsinálni a következő részt.

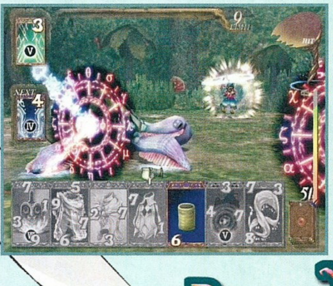
Hogy miért mondom ezt most? Azért, mert a Monolith szakembereiben nem aludt ki a tűz, melyre jelenlegi tesztalanyunk, a **Baten Kaitos** kiváló bizonyíték – magán viseli annak nyomát, hogy ex-Square-esek készítették. Aki ismerte a készítőcsapatot, az találni fog ismerős neveket a Baten Kaitos-ban, sőt a névsort böngészve más híres RPG gurukat (lásd a zeneszerzőt) is felfedezhetünk. Persze a kiváló szakemberek jelenléte még önmagában nem biztosíték a jó munkára, erre ugye már számtalan bizonyítékot láthattunk.

Ezúttal azonban 100%-ig elégedett voltam, a készítők nagyszerű munkát végeztek a Batennel. A stuff nem kevés újdonságot tartalmaz, melyek különlegessé teszik azt. GameCube-ra amúgy sem sok az RPG, talán a Tales of Symphonia kivételével nem is jött más (a Zelda ugye más tészta), így a Baten Kaitos helyzete rendkívüli módon felértékelt, mivel komoly hiánypótló szerepe van. De nem csak a hiányos konkurencia miatt jó ez a játék, mert ha PS2-re jelent volna meg, ott is helyt állna, sőt!

(Kicsit sajnálom is, hogy korábban nem tudtuk tesztelni, hisz már áprilisban megjelent, ám nem volt alkalmunk belőle tesztverziót szerezni. Ezért aztán külön köszönettel tartozom **Kenny**-nek, az 576 fórum egyik legnagyobb Nintendós arcának, hogy a rendelkezésünkre bocsátott egy példányt, így elkészülhetett ez az írás.)







2

A Baten Kaitos világa egy meglehetősen furcsa és szokatlan hely. Az emberek ugyanis kisebb szigeteken élnek, melyek a levegőben lebegnek. És nem csak a földek repülnek, hanem az emberek is képesek erre, mivel vannak szárnyaik.

A világ széttöredezettségének oka egy gonosz isten, Malpercio, aki titokban visszatérni szándékozik, mivel korábban már sikerült őt elszigetelni. A főhősnek, Kalas-nak (aki csak egy szárnnyal rendelkezik) őt kell megállítania, különben a világon elszabadul a pokol. Persze a történet kezdetén Kalas erről mit sem tud, egyetlen cél vakítja el a tudatát, megtalálni Giacomot, aki megölte a nagyapját és a bátyját. A kutatás közben összeismerkedik egy Xelha nevű lánnyal, aki Malpercio után nyomoz. Mint később kiderül, Kalas és Xelha célja fedi egymást, mivel a világ császárának megbízásából dolgozó Giamcomonak is köze van a visszatérni szándékozó istenséghez.

3

A helyzet az, hogy a történet maga jó, néha közepes szinten mozog. Összességében nem rossz a sztori, csak egy kicsit elcsépeltnek hat. Ráadásul van még egy komoly baj vele. Nevezetesen, hogy Masato Kato követte el. Ez önmagában még nem probléma (sőt!), egészen addig, amíg nem tudjuk, hogy ő volt az, aki annak idején a Chrono Trigger és Cross történetét írta, illetve az utóbbit rendezte is. Ennek tudatában pedig kénytelen vagyok leminősíteni a Baten Kaitos történetét. Nehogy félreértsen valaki, nem a Chrono sorozat folytatását vártam más címen, erről szó nincs, de egy ilyen kaliberű zseni kicsit jobban is megerőltethette volna magát, és picit kevésbé elhasznált klisékkel kellett volna élnie. Nagy általánosságban érdekes a történet, csak kicsit kevésnek éreztem. Hogy példával is érzékeltessem, ez kb. olyan, mintha Hideo Kojima holnap írna egy szimplán jó történetet, ami ugyan lehet, hogy tetszetős, de mivel ő írta, az elvárások is magasabbak, és ami másnál egy jót ér, az nála kevés. Na ez a helyzet Katosan sztorijával is: lehetett volna jobb az eddigi referencia fényében. Persze még így is kiválóan fogunk szórakozni.

Ennek valahol ott lehet az oka – kövezzetek meg, ha nem így lesz –, hogy végig hatalmába kerít az a fantasztikus érzés, mintha a régi SNES-es vagy PS1-es RPG-k valamelyikével nyomnád éppen. Ismeritek a tüneteket biztosan. Nem bírod letenni, mert folyton magával ragad az anyag. Talán annak volt köszönhető mindez, hogy a stuff összetevői mind-mind nagyon jóra sikeredtek.

4

Elsőnek mindjárt itt van a grafika. A készítők nagyszerű érzékkel csak a szereplőket, illetve a harcot alkották meg poligonból (ezeket egész jól), a helyszínek előre letárolt grafikát használnak. Ezt ugye még a Square alkalmazta nagyszerűen (FFVII), majd a Parasite Eveben szinte tökélyre fejlesztette, nem beszélve a FFVIII-ról, illetve a Chrono Cross-ról. Utóbbival a párhuzam egyébként sem teljesen alaptalan, mivel a Baten stílusában – főleg ami a karaktereket és egyes helyszíneket illeti – leginkább arra emlékeztet. Csodálatosan szépek a tájak, egyszerűen jó nézni őket. A játékban haladva sokszor olyan érzésem volt, mint a CC esetében, azaz tátott szájjal bámultam csak a környezet. Aki még feltudja idézni, hogy milyen szépen és stílusosan voltak kidolgozva ott a csodálatos eredőségek, városok, labirintusok, vagy mocsarak (Hydra Marsh), az nagyjából tudja, miről beszélek. Mindegyik helyszín egyedileg megtervezett, nincs olyan érzésünk, hogy kész, előre gyártott és többször újra felhasznált panelekből építették volna fel őket. Sokszor már művészi szintet sikerült elérni (a legjobban a felhőkkel borított helyek tetszettek)! Technológiai szempontból persze nem nagy kunszt a dolog, akár még a régebbi konzolgeneráció is elbírná. De a jó és igényes grafika az nem egyenlő a poligonszámmal, ami csak az XXX ezer forintos HDTV-n élvezhető, giga felbontásban. Ez csak a technológiai pornóra élvező sznobokat izgathatja. Az igazi grafikát a színek és formák kombinációja adja, ezek profi alkalmazása tesz igazán széppé egy játékot, gondoljatok csak a régi klasszikusokra. Összességében mérve látványban nagyon sok mai anyagon túltesz a Baten Kaitos, ami azért is nagy szó, mert Japánban már 2003 májusában megjelent!

Baten Kaitos

バテン・カイトス

終わらない翼と失われた海

5

Ahhoz tehát, hogy egy hangulatos programot kapjunk ilyen grafika kell, de ez még csak az érem egyik fele, aminek ugye két oldala van, meg egy éle. A másik része a zene és a hangok, illetve ezek viszonya a képernyőn látottakhoz. Ehhez kapcsolódóan csak egy nevet mondok: Motoi Sakuraba. Nem mond semmit? Akkor figyelj!

Sakuraba-san a Tales of... illetve a Star Ocean sorozatok zenéit komponálta, illetve nevéhez fűződik még a Valkyrie Profile is. Ha ezek közül valamelyiket ismerted, akkor máris sejtheted mire számíthatsz. Elárulom, annál is jobbra! Ugyanis talán a Baten Kaitos-ban végezte a legtökéletesebb munkát eddigi pályafutása alatt. Fantasztikus dallamos zenéket hallhatunk! A mester nem idegenkedett a vonós hangszerektől (a harc alatt csodás hangú hegedű viszi a dallamot), de gyakori vendég az elektromos gitár és a dob is. Bátor húzás, hogy ahol a hangulat megkívánja (főellenségek), bizony keményebb metálosabb dallamok is előjönnek, máskor viszont klasszikus hangszerekkel megspékelt lágy, nagyzenekari aláfestést kapunk. Nagyon király, hogy a muzsikák tökéletesen tükrözik az adott helyszínnek vagy épp zajló eseménynek a hangulatát és tempóját. Néha egy-egy helyre azért mentem vissza, mert olyan szép zene szólt, de volt olyan főellenség is, ami előtt direkt ezért őriztem meg a mentett állásomat – igaz, van lehetőség meghallgatni külön is a számokat. És ha ehhez hozzáteszem, hogy Sakuraba 58 számot komponált a Batenhez, akkor tényleg elégedettek lehetünk.

A hangok nem rosszak, a szinkront leszámítva. Utóbbiban maguk a színészek jók, ehhez nem fér kétség. Azonban amikor valaki megszólal, úgy teszi ezt, mintha egy poharat tettek volna a szája elé. Elég furcsa (vajon mi az oka?) és a játék végéig is alig lehetett megszokni.

6

Van még egy dolog, ami vitathatatlanul különlegessé teszi a Baten Kaitos-t, ez pedig a harci rendszere. Elsőre talán meglepő, de kártyás szisztémát használ a játék. Ez talán némi magyarázatra szorul, bár ha a legutóbbi számunkban olvastátok Wilson értekezését a MGS Ac!d kapcsán, akkor kb. itt is hasonlót kell elképzelni.

Tegyük fel, hogy épp mászkálsz valahol, majd nekimész egy ellenfélnek (nincsenek véletlenszerű harcok, mindenki ott csatangol a terepen). A csihi-puhi körönként megy és egyszerre három ember vehet részt benne. Mindegyik embered meghatározott mennyiségű kártyákkal (Magnus) rendelkezik, melyek között vannak védekező és támadó lapok. Mikor rajtad a sor, a gép véletlenszerűen, a rendelkezésre álló, használatban lévő készletből (Deck) kisorsol 5 kártyát. Ha ezekből egyet elhasználsz, akkor kapsz helyette egy új lapot a Deckből. Mikor elfogy a készlet, kezdődik az egész elölről, tehát újra a teljes készletből válogat a gép, így ténylegesen nem lehet elhasználni egy lapot, az mindvégig, amíg a Deckben van, készenlétben áll kisorsolásra. Tegyük fel, támadni akarsz. Ekkor értelemszerűen támadó lapot (Atk) kell választanod, míg védekezésnél a Def betűket tartalmazó lapokat kell kérni (bár sokszor a támadó lapokkal is lehet védekezni). Bonyolítja a helyzetet, hogy lehet a lapokat kombinálni egymással, így tudsz bizonyos varázslatokat használni, sőt olykor kifejleszteni is. Fontos, hogy egy adott kártya, illetve maga az ellenfél milyen elementális tulajdonsággal rendelkezik. Nyilván egy vizes ellenfelet inkább tüzes varázslattal érdemes támadni.

7

Téved azonban, aki azt hiszi, hogy ez a kártyás szisztéma egy lassú vánszorgó harci rendszer lenne. Szó sincs róla, a küzdelmek nagyon pörgősek és látványosak lettek. Én nagyon élveztem őket, mert különlegesek voltak, kicsit eltérőek az eddigi RPG-ktől, mégis, nem túlságosan bonyolultak. Persze az igazság az, hogy két lehetőség lesz: vagy bejön a rendszer, vagy nem. Eszerint fogsz majd viszonyulni hozzá.

Szokatlan dolog, hogy a harcok végeztével nem kapsz pénzt és az EXP-t sem a szokott módon költheted el. Gubát úgy tudsz szerezni, ha lefényképezed az ellenfeled, így a fényképezőgépet mindenképpen rakd a Deck be, és ha kisorsolja a játék, azonnal használd. Az elkészült képet aztán jó áron el lehet adni. Minél ritkább példányról készítesz képet, annál több pénzhez juthatsz.

A tapasztalati pontot a templomokban lehet felhasználni, ahova a kékeszöld mentőhelyekről juthatsz. Itt léphetsz szinteket (Level UP és Class Up). A nagyobb szint a fontosabb értékeken kívül növeli a használható kártyák számát, sőt, nagyobbat kombózhatunk velük.

Egyéb titkos kártyákat is itt lehet gyűjteni, gondolok itt a csillagjegyekre.

Ha már megint szóba kerültek a kártyák, akkor szólnom kell az úgynevezett Quest Magnus-okról is. Ezeket speciális helyzetben lehet használni, főleg párbeszédeknél, illetve titkos dolgok megszerzéséhez.

MARTIN BELESZÓL!

A game sajnos nem veheti fel a versenyt a régi legendás Square RPG-kkel, de a Gamecube kínálatot ismerve értelemszerűen kötelező darab minden szerepjátékosnak.









Nagyon érdekes, hogy a kártyák idővel változnak! Ez jellemző a Quest, de a harci Magnus-okra is. Például amikor szereztem tejet, egy idő után joghurt lett belőle, aztán sajt. Mindegyik másnak kellett volna, de említhetném a romló banánt, vagy a Bamboot is.

A program tartalmi részével sem volt probléma. A Quest Magnus-ok segítségével rengeteg kisebb-nagyobb titkot vagy alküldetést megoldhatunk. Lesznek egész hosszú alfejezetek is.

Mérlegre téve mindent, egy tartalmas anyagról beszélhetünk.

8

Összegezve a véleményemet a Baten Kaitos-ról, egy színvonalas, szép RPG-t kaptunk, kiváló zenével, és nagyszerű harci rendszerrel, ám „csak" jó történettel.

Én ha RPG-re éhes GameCube tulaj lennék nem haboznék a beszerzésével, mert a Tales of Symphonia mellett a legjobb ilyen játék a gépre. Kész szerencse, hogy már készül a második rész, ami valószínű februárban fog megjelenni Japánban. Kár, hogy egyelőre semmi hír nemhogy a PAL, de még az amerikai verzióról sem. Reméljük azért lesz annyi eszük, hogy lefordítják angolra és itt is kihozzák! A GC-sek rengeteget nyernének vele elnézve, ezt az epizódot!

Veres Miki



BATEN KAITOS

NAMCO / MONOLITH SOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos, dpl II
8 blokk

✔ egyedi harci rendszer, király zenék, szép
✕ a történet lehetne egy picit jobb is

8.5 pont

POKOLI ÚT A MENNYORSZÁGBA

A Key of Heaven egy hamarosan európai verzióban is hozzáférhető – japánban már a tavalyi év végén piacra dobták, igaz ott Kingdom of Paradise név alatt futott a game – PSP exkluzív akció RPG, avagy hack'n slash szerepjáték, bár a némi RPG beütésű action / adventure kategóriába is éppúgy beleférne, mint ahogy jól ellene az első két stílus meghatározás keretein belül is.

A játék elég nyögvenyelősen kezdődik. Adva van egy – leginkább a feudális Japánra hasonlító – alternatív fantasy világ, jobban mondva földrész, esetleg vidék (a világtérkép nem túl részletes, és az információkban sem bővelkedik), amit éjszakánként – kapaszkodjatok meg – nem egy, hanem két hold világít meg… így joggal elvárható lenne a buckalakók felbukkanása is… ja az más, meg ott napok száma volt megduplázva. A világot egyébként Oukanak hívják, és néhány különböző klánhoz tartozó embercsoport lakja, javarészt békességben. A főszereplő srác – Shinbu a becsületes neve – is az egyik ilyen faluban tengette unalmas életét, míg egy napon arra következtetésre jutott, hogy talán jobb lenne neki máshol, egy izgalmasabb, színesebb világban, épp ezért elhagyva a családját, felhúzta a hétmérföldes csizmáját, és nekiindult a nagyvilágnak tökéletesíteni harcművészetét. „Minden utazásnak vége szakad egyszer" – tartja a mondás, Shinbu-é épp akkor fejeződik be, amikor a játék elkezdődik, ergo a hazatérésének napján vesszük kézbe a fiú irányítását. Mivel a játék tobzódódik a közhelyekben evidens, hogy a hosszú távolléte óta sok minden megváltozott a szülőfalujában, Seiryu-ban, amely változásokból talán leginkább szüleinek meggyilkolása érintheti érzékenyebben a srácot, és az sem mellékes, hogy az egyik rivális klán a falut sem kímélte, azaz volt egy kis mészárlás is a környéken, nem beszélve arról, hogy a Kirinek szeretnék meghódítani és uralmuk alá hajtani az egész vidéket, beleértve az összes klánt is. Ha jól értelmeztem… Ahogy persze az már ilyenkor lenni szokott a főhősünkről kiderül, hogy szülei a legnagyobb Seiryu-i harcosok voltak, és el kell fogadnia a sorsát, ami természetesen a gonoszok megregulázásban csúcsosodik ki. Shinbu tehát újra útnak indul, bejárja a vidéket, és közben jól lekardoz minden gyanúsan ellenséges viselkedéssel közeledő figurát. A sztori a játék folyamán valamelyest azért kibontakozik, mivel képbe kerülnek mindenféle istenek és démonok, két ősi ellentétes oldal, és idővel a két holdnak is kiemelt szerep jut majd a történetben. Mindettől eltekintve persze elég sablonos a játék felépítése, és a történetnek is inkább csak funkcionális szerepét láttam, amivel kicsit megtörik az állandó kardsuhintgatást.

Kinézetre a játék nem lenne csúnya, főleg, hogy Playstation 2-ön láttunk már ennél sokkal rondább game-et is, de sajnos a környezet és világ, amiben játszódik, eleve halálra ítéli a látványvilág kibontakozását és megítélését. A világ teljesen 3D-s, de csak ritka alkalmakkor van lehetőségünk szabadon, kedvünk szerint rohangálni, inkább jellemző a játékra, hogy adott ösvényre, útra, hídra, szerpentinre vagyunk rákényszerítve, amivel sokat veszít a stuff a 3D-s szabadságából. A táj elég egyhangú, a hegyvidék kopár szürke vagy barna sziklákból áll, a dimbes-dombos, vagy sík területeken pedig a zöld aljnövényzet – javarészt fű – az uralkodó, a háttérben árválkodó fákkal. A településeken sem jobb a helyzet, a készítők bár próbáltak a változatosságra törekedni, van például vízre épült hajókból álló falu, míg máshol csak egyforma fakó sátrakat találunk, de akad olyan klán is, akik faházakban laknak. Kicsit furcsának találom persze, hogy egyazon vidéken, ugyanazon a fejlődési szinten álló népek ennyire eltérő infrastrukturális szelekcióban élnek – míg az egyik klán sátrakban lakik, addig az út túloldalán hatalmas sziklafalak és kőházak törnek a holdak felé, ezek egyébként talán a játék legjobb pillanatai: a hatalmas démonikus szobrok kiemelkednek a játék színtelenségéből. A településeken egyébként valamelyest zajlik az élet: látszólagos cél nélkül ugyanazt az utat bejáró emberek kolbászolnak, és jól bekategorizálható karakterekre csoportosíthatjuk őket. Ilyen például a botra támaszkodó öregapó, az őrült módjára szaladgáló kisgyerekek, a non-stop strázsáló felnőtt férfiak, ezek mindegyike ugyanúgy megtalálható az első és az utolsó településen is, esetenként még a ruházatuk is megegyezik. A falvakban / városokban természetesen vannak boltok is, ahol fegyvereket, tárgyakat adhatunk-vehetünk, letétbe helyezhetjük a pénzünket, de minden helyszínen találunk majd egy fegyverkovácsot, és egy öregasszonyt is, aki elvileg a káros varázslatoktól (poison, darkness, paralysis) szabadítana meg – de hét óra, és a játék több mint 40% felderítése után sem kaptam senkitől ilyesmit a nyakamba. Azt még mindenképp el kell mondanom, hogy a főbb szereplők beszélnek (kicsit késik ugyan a szájmozgás), és hogy végig egyszerű keleties muzsika szól a game alatt.

A valós időben zajló harcokra a településeket összekötő utakon számítsunk, és bár a játék készítői kifejezetten büszkék a keleti (kínai és japán) harcművészeteken alapuló harci rendszerre, csak szimpla kardozásról van szó. Az ellenfelek egyébként éránként változó démoni megszállás alatt álló szerencsétlen emberek, akik halálukkor földöntúli sikollyal konstatálják, hogy evilági létük megszűnt. Sajnos sok változatosságot itt sem találunk, a legtöbb figura csak ruházatának színében különbözik társaitól, és a játék nehezítése érdekében nem a mesterséges intelligenciát csiszolgatták egyre magasabbra, hanem ugyanannak a bután ácsorgó gépi ellenfeleknek növelték az életerő csíkját. A sima kardos ellenfeleken kívül aztán később lesznek majd nyílpuskával lövöldözős csajok is, akik lányhangon sikoltoznak elhalálozáskor, és nagy ritkán – egy-egy fejezet végén, közepén –, főellenségek is felbukkannak majd, kizökkentve a játékost a Kör gomb folyamatos nyomkodásának unalmából. A főellenségek egyébként egész dizájnosak (hatalmas skorpió, vörös bőrű, több méter magas démon, csökött értelmű fejvadász testvérpár), kár, hogy a velük való küzdelem csak kis részét teszik ki a játéknak, és hogy ellenük is elég a Kör gomb őrült nyomogatása. A különböző tárgyak és ellenfelek leverése után mindenféle tárgyak birtokba jutunk, amikből leginkább a San'yuan harcművészet különböző mozgásformáit tartalmazó Kenpu-k fontosak.

Szintén „very important" még a Bugei tekercsek. Eme tekercsekre épül egyébként a játék teljes harcrendszere. Megpróbálom röviden ismertetni: szerzel egy új tekercset, amiben X számú slot / üres hely található. Ezekbe a slotokba kell behelyezni a Kenpu-kat. Ha egy Bugei tekercsben az összes üres hely megtelt, összeáll a kombó, amit később aztán a harc közben használhatunk is. A Bugei tekercsekbe általában meghatározott Kenpu-k kellenek, és mivel az ellenfelekből teljesen véletlenszerű Kenpu-kat lehet kiverni, elég sok idő, mire egy-egy teljes kombót összegyűjtünk. A szintlépésen kívül tehát a Kenpu-k gyűjtögetése miatt is szükséges a rengeteg harc. Mivel egyes Bugei tekercsek ugyanazokat a Kenpu-kat használják, nem árt, ha minden Kenpu-ból többet is beszerzünk.

A játék legnagyobb okosságai viszont az úgynevezett Freestyle Bugei tekercsek. Ezeknél a scrolloknál ugyanis nem meghatározott stílusú mozgásokból kell építkeznünk, hanem szabadon bármelyik Kenpu-t rájuk húzhatjuk, így lehetőségünk van telje-

















sen egyedi, saját magunk által elképzelt mozgássorozatok összeolvasztására. Gáz, hogy a játék az elején nagyon szűkmarkúan bánik a Freestyle tekercsekkel, én két óra játék után találtam meg az elsőt, amiben mindössze két hely volt, úgyhogy nagy variálásra nem volt lehetőségem. Később aztán szereztem négy, meg hat helyes freestyle tekercset is, amikkel valamelyest szabadabb kezet kapott a fantáziám. Állítólag ettől a harcrendszertől van mindenki elájulva Japánban, ahol új mozgásokat és tekercseket is letölthetünk az internetről a meglévők mellé – csak az a baj, hogy hiába készítettem hatos kombókat, simán csak a Kör nyomkodásával, és ugyanazt az egy mozgássort ismételgetve is simán eltoltam a játékot majdnem a feléig. Hasonlóképp értelmetlennek találtam a Chi energia használatát is. Túl lassan fejlődik, túl komplikált élni velük, akárcsak a tárgyakkal. Az ellenfélhez hozzávágok egy bombát, de mire felrobbanna, már rég arrébb szaladt, a kifogyott Chi energiát ráadásul állandó charge-olással kell újratölteni, ez alatt pedig védtelenek vagyunk. A Chi támadásoknál, aka a varázsaltoknál pedig még azt is ki kell tapasztalni, vagy kitanulni a menüből, ahol elmagyarázzák, hogy mely Chi energia (fa, föld, víz, tűz stb.) melyik másik Chi ellen hatásos. A játék Invertory-ja egyébként könnyen átlátható, egyszerűen pakolhatunk felszereléseket és tárgyakat a figuránkra. Menteni a harcok kivételével szinte bármikor menthetünk, amit gyakran tegyünk is meg, mert a legváratlanabb pillanatokban is elhalálozhatunk, bár slash-elés közben a menüből is gyógyíthatunk magunkon. Ha elakadnál Shinbu jegyzetel is, amiből kikövetkeztethető, hogy merre kellene tartanuk (általában a következő faluba), de az esetlegesen velünk tartó partnernőnktől is rengeteg segítséget kapunk a továbbjutást illetően.

Számomra a játék nagyon unalmas volt, a karakter lassan fejlődik, ezáltal sokat kell harcolni, a településeket összekötő utak viszont 4-5 képernyő hosszúságúak, ergo oda-vissza kell rohangálni rajtuk, hogy a véletlenszerűen generálódó harcok gyakoriságát növeljük. Nem a stílussal van bajom, vannak igényes hack'n slash játékok (Baldur's Gate, Champions), és még csak az sem a zavart, hogy egy leegyszerűsítet Xbox-os Jade Empire-t kaptunk PSP-re, egész egyszerűen a játék minden tekintetben középszerű. Lehet, hogy a Veres Miki két ponttal többet adott volna rá, lehet, hogy japánban ez egy hatalmas játéknak számít, nem érdekel, mint ahogy az sem, hogy a nyugati sajtó mindenhol 8 pont körül dobott rá. Egy magyarországi átlag gamer számára ugyanannyit ér ez a játék amennyire leértékeltem: egy hatpontos küszködést. Inkább Liberty City-re ruházzatok be.

És akkor álljunk meg itt egy pillanatra, és játszunk el a gondolattal, hogy... Mi lenne, ha 2006-ban végre teljesen elfelejtenénk a pénzspórolós, programozói tudást nem nagyon igénylő kétdimenziós megjelenítést? Mi lenne, ha a mostani és a küszöbünkön kopogtató nextgen gépek erejét végre arra használnák fel, hogy megalkossák minden idők legkomplexebb, leggrandiózusabb 3D-s virtuális világát? Mi lenne, ha a Nintendo észbe kapna, és arcon pisálás helyett végre kiszolgálná a nagyközönség igényeit, és ahelyett, hogy olcsó marketingfogásokkal innovatívnak kikiáltott, majd a szoftverellátottság teljes hiánya miatt hamar a süllyesztőbe kerülő érintőképernyőkkel, meg formabontó kontrollerekkel próbálná megvezetni a vásárlóközönséget? Mi lenne, ha a következő generációs gépek nem az arctalan nicknevek mögül üzengető internetes online móduszról szólnának, hanem minden egyes játékba beépítenék a két, három, négy, vagy több résztvevős kooperatív módot, esetleg az osztott képernyős multi lehetőségét?

És nem az lenne-e az igazi változás és fejlődés, ha ezáltal minket, a játékosokat, a konzolosokat a game-ek nem elszigetelnének, hanem inkább újra összehoznának bennünket?

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu















MARTIN BELESZÓL!

Ez is csak egy újabb próbálkozás, ráadásul nem annyira erős. Vártam, nézegettem a képeket, azt hittem, hogy egy keleti köntösbe öltözött Monster Huntert, vagy valami hasonló barangolós-felfedezős izét kapok, erre megint egy kardozós játék lett belőle, őrült gombnyomogatással.

KEY OF HEAVEN

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos, wifi

✔ semmi kiemelkedően pozitív, megemlítésre méltó dolog
× középszerű és unalmas az egész

6 pont

STRATÉGIA LÉPÉSRŐL-LÉPÉSRE

Állítólag még Peter Jackson sem volt megelégedve az EA által kreált Gyűrűk Ura feldolgozásokkal, ezért bízta meg az Ubisoft-ot a King Kong adaptációjával. Hogy mit kifogásolt az újzélandi rendező az EA termékein, csak találgatni tudjuk. De mivel ő maga is videojátékot kedvelő ember hírében áll, nyilván hasonló tapasztalatokat szerzett az eddigi LotR játékokkal, mint bármely más gamer a világon; *csalódott bennük*. A Two Towers-ben és a Return of the Kingben meseszép hollywoodi háttereket kaptunk, a játékmenet viszont megrekedt egy sablonos hack'n slash szintjén. Persze jókat lehetett gyakni velük, főleg multiban, de úgy egészében hiányzott belőlük valami lényegi elem, talán a kaland vagy a szabadság. Persze volt próbálkozás kalandjátékra is (Fellowship of the Ring), és megkísérelték összehozni egy masszív RPG-t is a témában (The Third Age), de a rajongók szigorú rostáján végül minden LotR játék sorra fennakadt. Egyet kivéve. A PC-re kiadott The Battle for Middle-earth osztatlan sikert aratott, s rávilágított, hogy a Gyűrűk Ura licenc kiváló alapja lehet stratégiai játékoknak.

A Battle for Middle-earth valós idejű stratégia, vagyis ellentéte a körökre osztottnak, amiről most itt szó lesz. De hogy érzékeljük a két stílus közti kontrasztot, előbb elmondom, hogyan is zajlik számítógépen a real-time harc Középföldéért: tekintélyes területen csúnya nagy háborút látunk. A monitoron sok-sok, viszonylag apró teremtmény bocsátkozik egyéni párbajba egymással. Mordor seregei tömegesen (nem négyöt egységgel) rontanak az ember-tünde-törp-hobbit stb. szövetségre. Nehéz lenne megszámolni, pontosan hány ork és urukhai törtet előre, és idő sincs kalkulálni, mert egyre-másra parancsokat kell adni csapatainknak. Bevethetjük a holtak seregét, ami zöld homályként felemészt mindent, vagy varázsolhatunk Gandalffal, amit hatalmas detonáció kísér, s melytől tömegével pusztulnak az orkok. Egyszóval rendkívül látványos és komplex játék a Battle for Middle-earth, amit nemsokára - az előzetes videó alapján egy még ádázabb – második rész követ.

A GYŰRŰ KÖRE

Az imént ajánlgatott pécés játéknak sok szempontból ellentéte a **The Lord of the Rings: Tactics**. Stratégiai ez is, de turn-based, vagyis körökre osztott. Ettől aztán vontatottabb, leginkább egy táblás játékra emlékeztet, amiben mindenki türelmesen kivárja a körét, majd megfontoltan lép a figuráival. Nincsenek hatalmas seregek, mindössze néhány egység csap össze (általában két-három gyalogos és ugyanennyi lovas mindkét oldalon). Sietni nem kell, időlimit nincs, akár órákig is lehet gondolkodni. A terepek furcsán kisméretűek, de a célnak megfelelnek, mert a figurák úgyis csak néhány kockányit tudnak közlekedni a négyzetrácson. A turn-based rendszeren belüli érdekességnek számít, hogy a két harcban álló fél előbb lép, aztán támad, de mindig egyszerre cselekszik. Erről később még szó lesz. A játék koncepciója elismerést érdemel, megvalósítása már kevésbé. Kissé felületes, jellegtelen, összecsapott a játék. Nincs benne semmi, amitől a hangulata egyedien „gyűrűkurás" lenne. Csillagok Háborúja vagy Indiana Jones Tactics is lehetne a címe, ha – mint valami mobil előlapját – lecserélhetnénk a programban a betűtípust, a filmrészleteket, a szereplők modelljeit, vagy épp az unalomig ismert háttérzenét. Azt is felróhatjuk a játéknak, hogy a felvonultatott karakterek (sokan vannak) csak úgy lógnak a levegőben. Nem grafikailag, hanem szerepüket tekintve. Funkciómentesek, nem szólnak egy szót sem, nem dolgoznak össze, nincs valós énjük. Élettelenek. Persze a menüben látunk róluk (pontosabban a filmekből ismert színészekről) képecskét, s a jól ismert hősök feltűnnek minden misszió előtt egy éppen odaillő, igen jó minőségű, rövidke filmbejátszásban is. Ámde ezek a videók kirínak a játék egészéből, s mondanom sem kell, néhány filmrészlettől még nem lelnek önálló személyiségre a játék „sóbálvány" figurái. A karakterek fejleszthetősége is csak mézesmadzag. Teljesen automatikus. Ha eredményt érsz el, tapasztalati pontot kapsz, de nincs semmiféle beleszólásod, hogy kinek, mikor, melyik tulajdonsága fejlődjön. A missziók teljesítésével szerzünk pénzt is, amit a Skill vagy Item Shopban lehet hangzatos nevű árukra elkölteni. Olyanokra, mint pl. Leaf of Dried Athelas, ami alá odaírták, hogy gyógyít 75 HP-t, de szárított levélkét már nem rajzoltak hozzá.



VELÜK VAGY ELLENÜK

Jó vs. Gonosz történetek játékadaptációinál kihagyhatatlan ziccer, hogy a játékos mindkét oldalon kipróbálhassa magát. Rám ez valahogy nincs nagy hatással, én amolyan jókisfiú módjára mindig Jedi akartam lenni, szóval itt a Tactics-ban sem vol-







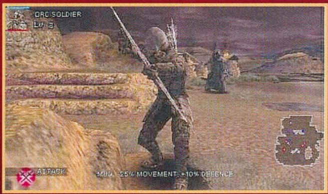






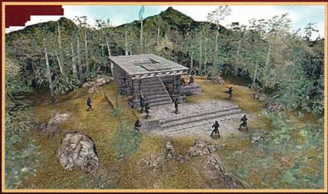




















tam elájulva attól, hogy dolgozhatok Szauron keze alá. Persze ettől ez még nagy-nagy pozitívuma a játéknak, főleg, hogy cirka 24 missziót teljesíthetünk a szövetség (The Fellowship), és ugyanennyit Mordor (Host of Mordor) oldalán. A két kampány története valamelyest eltér, de nemcsak egymástól, hanem adott esetben az eredetitől is, mert akkor sem történik semmi különös, ha mondjuk Moria bányáiban Balrogként kinyírom Frodót. Fontosabb azonban a játék elsődleges érdeméről beszélnünk, arról, hogy bizony komoly fejtörésekre adhat okot, legalábbis a műfaj kedvelői számára. Elég sok múlik benne a szerencsén, de még így is okosan, taktikusan kell játszani, akár több lépéssel is előre kell gondolkodni. Minden küldetés előtt olvassuk el a tudnivalókat! Ebből kiderül az elérendő cél (objective) és a győzelem feltételei (winning conditions). Nem kell túl bonyolult dolgokra gondolni. A cél gyakran csak annyi, hogy „kill all enemies", a feltétel meg, hogy valaki maradjon életben, mondjuk Eomér. A komplikáltabb feladatoknál hasznos tanácsokkal is ellát a program. A mesterséges intelligencia egész jó, mindig tudja, mire készülünk, ezért, ha Eomérre kell vigyáznunk, juszt is őt támadja leginkább. Vagy ha mondjuk bázisfoglalós (capture the flag) küldetésben vagyunk, az ellenfél kitartóan védi zászlaját, s közben támadja a mienket. Persze az AI szintje attól is függ, hogy a három nehézségi fokozat közül melyiken indítottuk el a kampányt. Szerencsére, ha valamelyik küldetés túl nagy falatnak bizonyulna, bármikor visszamehetünk korábbi, könnyebb pályákra egy kis pénzt gyűjteni, s karaktereket tápolni – már ha van hozzá türelmünk.

MOVEMENT PHASE

Mint fentebb említettem, a harcrendszer sajátos, kétfázisú. Az első körben mindkét fél lép valamerre, a másodikban mindkettő támad.

MARTIN BELESZÓL!

Ez a cucc tulajdonképpen egy teljesen átlagos stratégiai játék, azonban köszönhetően a Gyűrűk Ura környezetnek, és a stílus ritkaságának valószínűleg valós érdemeinél sokkal nagyobb sikert fog elérni. Nem nagyon van választási lehetősége annak, aki nem gyanúsan színes autókkal akar naphosszat száguldozni, hanem inkább egy kicsit az eszét használni.

Lássuk, miként zajlik az első, az egységek mozgatása (movement phase). A talajon forog egy kék, rúnákból álló kör, ez lesz a kurzor, amit a D-Paddal ide-oda tudunk vinni a terepen. Nem mindig szükséges manuálisan mozgatni, mert automatikusan rááll valamely katonánkra. Nyomjuk meg az X-et, ekkor narancssárgára vált a kurzor, s megjelenik a talajon egy négyzetháló, mutatva, mennyit tud lépni az adott figura (pl. a lovasok messzebbre mehetnek, de több helyet is foglalnak, mint a gyalogosok). D-Paddal jelöljük ki, hova lépjen a figura, majd újra nyomjunk X-et. Most a kurzor átugrik valamelyik másik egységünkre, akinek szintén megadjuk az útvonalát, és így tovább. Ha minddel megvagyunk, Kört kell nyomni, s várni, mi történik. Jó esetben azt látjuk a pár másodperces átvezetőn, ahogy minden egységünk elsétál oda, ahová terveztük. Csakhogy az ellenfél is velünk egy időben mozog, s ha keresztezi utunkat, meggátolja egységünket a továbbhaladásban (mondjuk az vicc, hogy egy nyomorult ork csak úgy feltartóztathat egy lovast). Az első körrel meg is volnánk, jöjjön a következő.

COMBAT PHASE

A második fázis (combat phase) már valamivel izgalmasabb, ebből fog kisülni az akció. A szisztéma ugyanaz: a talajon a kék kurzor mutatja, melyik figuránkkal foglalkozunk. Csakhogy X megnyomásakor most nem négyzetrács tűnik föl, hanem átugrik a kurzor valamelyik általa kiválasztott ellenségre, tanácsolván, hogy azt támadjuk meg. Ha több ellenség van a közelben, akkor is csak egyre mutat rá, de manuálisan átvihetjük másikra a kijelölést. Ha a kurzor íj alakot ölt, az adott távolságba nyilazni tudunk. Ha kard formát vesz föl, közelharcra kerül sor (ez nagyobbat sebez). Előfordulhat, hogy valamelyik katonánk túl messze van ahhoz, hogy bárkit is támadni tudjon, ilyenkor vagy kihagyjuk őt az adott körből, vagy ha épp szüksége van rá, a remek alkalmat kihasználva belédiktálhatunk valami serkentő szérumot (bal fölső sarokban van az állapotjelző). Miután minden egységnek kijelöltük a maga célpontját, kört kell nyomni ismét. Innen már maguktól zajlanak az események. Katonáink sorra elvégzik a rájuk mért feladatot, ki több, ki kevesebb sikerrel. Van, aki mellélő, van, akinek blokkolják ütését. Közben persze az ellenfél is támadást intéz ellenünk. Olykor követhetetlen, mi történik éppen a képernyőn, de a körülményekhez képest egész jól néz ki a néhány másodperc alatt lezajló ütközet. Ezt követően újra megjelenik a Movement Phase felirat, s kezdődik minden elölről.

A Tactics grafikájáról eddig kevés szó esett, de nem véletlenül, hiszen sok másik PSP játék mellett ezzel a külsővel nem rúghat labdába. Ám *ahhoz képest*, hogy lényegében táblás játék, egészen korrekt látványt produkál. Van benne animáció, a lovak ágaskodnak, a halottak tisztességesen összerogynak, a kardosok jó nagyokat suhintanak, s hozzá még hangosan nyögnek is. A modellek arányosak, akad némi textúra is rajtuk, még közelről sem néznek ki rosszul. Közelíteni és kamerát állítgatni az analóggal lehet, ez különösen jót tesz a játszhatóságnak, megkönnyíti a terep áttekintését. Elvétve találunk finom kis effekteket is (pl. talaj menti fuvallatok), szóval annyira azért nem rossz a helyzet. Az értékelőben látható közepes is inkább csak a feltétlenül parádés grafikára éhes játékosok elijesztéséül szolgál. Multiplayer opció van, állítólag szuper, csak nem volt lehetőségem kipróbálni. Mint mondják meglepő, mert mindenki maga választja ki hőseit, s csak a harcmezőn derül ki, mivel készült az ellenfél. Végeredményben szimplán Gyűrűk Ura rajongóknak nem annyira, stratégia-kedvelőknek viszont merem ajánlani a játékot. Örömüket lelik majd a Tactics-ban, főleg ha sokat utaznak, mivel egy komolyabb viadal simán kitölt mondjuk egy Tatabánya-Budapest vonatozást.

Stiletto

THE LORD OF THE RINGS: TACTICS

EA

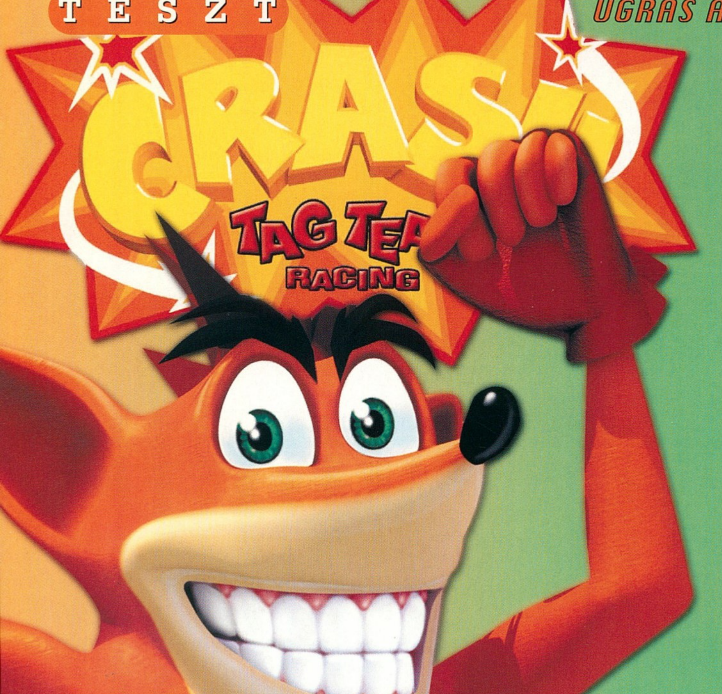
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos wifi-n 4 játékos
128 kb

✔ gondolkodásra késztet
× monoton, vontatott

7 pont











Múlt havi számunkban részletes értékelést olvashattatok a **Crash Tag Team Racing** nagygépes verziójáról, mely verzió 99%-osan megegyezik a jelen PSP átirattal. Talán nem lenne tanácsos folyton ezzel a „múlt havi számunkban" dumával takaróznom, de mi mást mondhatnék, ha egyszer tipikus PSP betegség, hogy egy az egyben áthajítanak rá mindent, amit csak érnek. Ráadásul a 2005. decemberi Konzolban Csipi tényleg nagyon kimerítő és aprólékos recenziót közölt a játékról, mely cikk alaposságával most nem is kívánom felvenni a versenyt. Nyitva áll tehát a kérdés, miről szóljon ez az írás?

A játék szellemiségét alapul véve akár végigböfögthetném és -finghatnám a hátralévő sorokat, akkor sem távolodnék el Crashtől, hiszen ő is ugyanezt teszi a töltőképernyők alatt (csak nyomjuk meg az X-et és a Kört). De inkább mellőzöm az obszcén hanghatásokat, szórakoztam velük eleget a játékban. Időm volt rá bőséggel, ugyanis olyan hosszan tölt a program, hogy az még PSP játékok közt is kiemelkedő teljesítménynek számít. S ha azt gondolnánk, hogy megéri a várakozást, szerintem csalódni fogunk. A grafikával nincs probléma, aranyosan rajzfilmes, az animációk is jól sikerültek, csak maga a koncepció kérdőjeles. Persze erről is volt szó decemberben, de azért elmondom, hogy alapvetően kartos játékról van szó, de olyanról, aminek cirka 30%-a gyalogos mászkálásból és ugrálásból áll. Ezzel csak az a baj, hogy senki nem lesz igazán boldog vele. A platformkedvelők azért nem, mert rengeteget kell autózni, az autósok meg – *neeeem*, nem az ugri-bugri miatt, hanem – azért, mert a kartos részek lényegében csak lövöldözésről szólnak. Talán kisebb gyerekeknek tetszeni fog, ahogy két kocsi összeáll egy nagy harci járgánnyá (a játék ezt úgy hívja: Clashing), s már kormányozni sem muszáj (elvégzi helyettünk az NPC), csak lőni, és zongorát meg tehenet hajigálni a többi versenyzőre. Ötféle versenytípus van (ugyanazok, mint PS2-őn): Race, Crashinator, Rolling Thunder, Fast Lap és Run and Gun. Nem részletezem a köztük lévő különbséget, mindegyikben lehet lőni vagy rombolni, és egyikben sem kell az ideális íven való autózásért aggódni. A játék nagyon könnyű, tapasztalt gémernek még legnehezebb fokozaton sem jelent kihívást. Crash ezúttal a legkisebbeket veszi célba, erről árulkodik a gyakorta elsütött poénok színvonala is. Némely vicc kifogásolható, gondolok itt a Die-O-Rama opcióra, amiben az a cél, hogy összegyűjtsük a főszereplő többtucat elhalálozási formáját. Nemcsak az explicit öngyilkossággal van gond, hanem azzal is, hogy a jelenetek egyáltalán nem humorosak: megesz a cápa, ránk dől egy fa, átlyukaszt egy ágyúgolyó stb. Azon sem csodálkoznék, ha banánhéjon is el lehetne csúszni. Szóval gyengék a poénok, de ki tudja, talán egy hétéves még szívből kacag az ilyesmin.

Kövezzetek meg, de a játék tesztelésének lényegi részét barátnőmre bíztam, mert én épp egy másik „játékkal" voltam elfoglalva, amit úgy hívnak: Neptun. Nagyobbak talán ismerik, ez egy manapság divatos online RPG, ami leginkább egy túlbonyolított options menüre hasonlít. Lényege, hogy a résztvevők adott felsőoktatási intézmény diákjait alakítva egymás elől próbálják elcsaklizni a rendelkezésre álló vizsgaidőpontokat – brutális, remekül kidolgozott harcrendszer, csak tizennyolc éven felülieknek. :) Na, de ott tartottam, hogy amikor barátnőm kipróbálta a Crash Taget, azon kívül, hogy nagyon aranyosnak találta, az első, amit megjegyzett, az volt, hogy: „Milyen jó, hogy részletesen elmondja a program, mit kell csinálni!" Lám, mégiscsak van értelme a szájbarágós tutorialoknak. A mászkálós rész is dicséretben részesült, a ninja-pingvinek kiemelten, csak amikor elérkezett az autós rész, közölte barátnőm, hogy „olyan kis gagyi az egész, de ezt biztos nem írhatod bele az újságba". Á, dehogy... Ami a PSP változatot illeti, sajátossága, hogy USB-n összeköthető a PS2-es verzióval, miáltal új járgányok és arénák nyithatók meg, valamint 8 fős wifis multival is rendelkezik, amiről el tudom képzelni, hogy jó szórakozás. Biztos össze lehet dolgozni úgy, hogy egyikünk kormányoz, a másik meg lő – pont, mint a Halo-ban.

Stiletto





MARTIN BELESZÓL!

Őszintén és szívből sajnálom most a PSP tulajokat – nekik ebben a pillanatban nem adatik meg egy olyan játék, mint a DS-es Mario Kart. Remélem valamelyik cég pótolni fogja a hiányt!

CRASH TAG TEAM RACING

VU GAMES / RADICAL ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos wifi-n 8 játékos
288 kb

✓ jól sikerült átirat, vegyes játékmenet, sok humor, kicsiknek ajánlható
× platformjátéknak és kartnak sem igazi, rövid, könnyű, sokat tölt

6.5 pont











Perzsia Hercege nagyokat kortyol a falikút vizéből. Szomját csillapítván felegyenesedik, s az előtte húzódó folyosót méregeti: szabadtérre nyílik, de félúton szakadék szeli ketté. A Herceg lendületet vesz, futásnak ered, s könnyedén ugrik át az árok fölött. Ekkor azonban történik valami. A világ színei kifakulnak, a Herceg hátrafordul, arcán baljós vonásokat vélünk felfedezni. Dahaka, a misztikus, túlvilági szörny közelít, szeme tüzel a gonoszságtól. Menekülni kell! Vad gitárszólót hallunk, közben a Herceg újabb szakadékhoz ér, amit már lehetetlen átugrani; az oldalfalon szaladva mégis túljut rajta. A bestia közeledtére omladozik az épület, a Herceg menne, de nincs tovább út előtte. Gyors helyzetfelismerést követően ismét a falon futást választja, majd megkapaszkodik egy vízszintes rúdban. Azon megpördülve átlendül a következőre, onnan a harmadikra, majd talpra érkezik egy stabilnak tűnő felületre. Közben Dahaka is veti magát áldozatára, de megkésve, mert az utolsó pillanatban a Herceg eltűnik a fal egy bemélyedésében. A világ ismét színesre vált, a zene csillapodik, a veszély átmenetileg elmúlt. Csak egy magányos őr posztol a közelben, de azt pillanatok alatt, néhány szaltóval kombinált kardcsapással miszlikre aprítja a Herceg.

Az iménti szösszenetet – mely nyilván nem tudja visszaadni, csak remélhetőleg felidézni a PoP játékok egyedülálló hangulatát – teljes egészében a **Prince of Persia Revelations** ihlette. Csakhogy, mielőtt leírtam volna, kissé kozmetikáznom kellett a játékból származó emlékeimet. Az igazsághoz tartozik ugyanis, hogy az említett vad gitárszólót csak néha halljuk, időnként elnémul. A világ csak egy pillanatra vált vissza színesre, utána érthetetlen okból megint kifakul. A magányos őr miszlikre aprítása közben pedig megdermed a kép, és a jobb alsó sarokban hosszú másodpercekre megjelenik a töltést jelző ikon... Nagy-nagy sajnálattal jelentem: befejezetlennek tűnik a Revelations. Mintha idő előtt, valamely bugoktól hemzsegő bétaverzió került volna forgalomba. Legtöbb probléma a hanggal adódik: a zene folyton kihagy, ugrik, teljesen véletlenszerűen bekussol. Meg-megakadnak a szinkronhangok szövegei is. A gyakori töltögetés is kész abszurdum. Milyen dolog az, hogy a harc kellős közepén, vagy épp egy ugráshoz való elrugaszkodáskor, tehát a lélektanilag legalkalmatlanabb pillanatokban kezd tölteni a játék?! És ez még nem minden. Fagyni is képes a program. Nálam csak egyszer merészelt ilyet tenni, de olvastam, hogy másoknál rendszeresen előfordult.

A sajnálatos és megbocsáthatatlan hibák ellenére is kijelenthetjük: hercegünk hozza szokásos formáját. Külsejében, mozgáskultúrájában és irányíthatóságában is tökéletes másolata korábbi önmagának. Egyszerre rendelkezik egy cirkuszi akrobata s egy bajnok kardvívó képességeivel. Mint mindig, most is tud ugrani, peremeken kapaszkodni, oldalazni, rúdon mászni, kötélen lengeni, falon futni, függönyön ereszkedni stb. A harcok is dögösek, de valahogy már nem érzem bennük ugyanazt a lendületet, amitől annak idején, a Sands of Time-ban leesett az állunk. Pedig most is van millió kombó, csak valahogy vérszegénynek hat az egész, annak ellenére, hogy vér az folyik a játékban, s hogy nem kell nélkülözni az időlassítás lehetőségét sem. Van idő-visszafordítás is, ennek szerepe egy-egy elvétett ugrásnál kulcsfontosságú. Ami a grafikát, a többféle kameraállást és a kezelést illeti, fantasztikus munkát végzett az Ubi Soft montreali csapata. Annak ellenére, hogy PSP-n csak egy analóg kar található, most is könnyedén válogathatunk legalább annyiféle nézet közül, mint – emlékeim szerint – a korábbi verziókban. Szükség is van rájuk, hiszen a PoP olyan játék, ahol nagy hangsúly van a környezet áttekinthetőségén. A gombkiosztás hibátlanul működik, öröm használni, öröm vele nézelődni. A herceg analóggal mozog, a nézetbeállításokért a D-pad felel. Például ha megnyomom a fölfelé nyilat, máris távoli kameraállásból látok mindent. Ha most lenyomom mellé az L-gombot, zoomolhatok az analóggal. Annyi negatívumot azért említhetünk, hogy mivel javarészt sötét tónusú és kevés színből tevődik össze a játék, napfényben semmit nem látni a képernyőn. De még megfelelő világítási körülmények közt is egybemosódnak a távoli, apró objektumok. Esetenként gondot jelent kisilabizálni, mely kiszögelésre lehet valóban ugrani, s mi az, ami csak peremnek látszó repedés a falon.

A Revelations nem egy vadiúj epizód, hanem a korábbi Warrior Within bővített átirata. Talán nem a legjobb választás volt a WW, ugyanis a három új PoP közül pont ez a második, borongós hangulatú sikerült a legkevésbé jól. Persze nekem ez is nagy élmény, mivel eddig csak a Sands of Time-ot játszottam végig, de elhiszem, hogy azok részére, akik már kipörgették a WW-t, nem sok újjal szolgál a Revelations. Azért, hogy számukra is legyen némi vonzereje, tartalmaz egy csomó új pályát. Ezek ötletessége és fejtörő jellege sokak szerint kívánnivalót hagy maga után, de az új helyszínek tagadhatatlanul növelik az amúgy sem rövid játék szavatosságát. Végeredményben, mint az összes Prince of Persia, ez is remek keveréke lett az akció-, platform- és logikai játékoknak. Aki szemet tud hunyni bosszantó hibái felett, és még nem ismeri a Warrior Within történetét, szerintem nyugodtan adjon neki egy esélyt.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Amikor megláttam a játékot, majdnem eret vágtam magamon, olyan szépséges a külleme. Ezek a Stil által is említett programozási hibák viszont annyira idegesítettek, hogy rövid idő után komolyan elszállt a fejem, aztán a tizedik töltés-akadás után végleg kikapcsoltam a cuccot. Ehhez a szívatáshoz már tényleg öreg vagyok. Te is?

PRINCE OF PERSIA REVELATIONS

UBI SOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	siralmas
hangulat:	jó

1 Játékos
256 kb

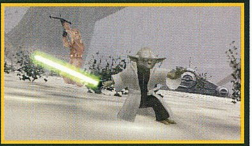
✔ pazar grafika, jó irányíthatóság, sok-sok pálya
× nagyon bugos (főleg az audio), nem új epizód

6.5 pont

PIXELT ÉRZEK AZ ERŐBEN













Miért kapott csak fél oldalt a Star Wars Battlefront II? Eredetileg több járt neki, csak aztán kérésemre helyet cserélt a korábban fél oldalra szánt Coded Arms-szal. Egyrészt, mert PSP-re ez utóbbi sokkal érdekesebb, másrészt, mert Csipi a múlt hónapban már írt bőséggel az SWBII nagygépes verzióiról. Cikkéből minden fontos információ kiderült, csak buzgó SW rajongóknak nyílhatott ki a lézerkard a zsebükben, mikor olyat olvastak a legutóbbi filmről, hogy a „végén klónozták a régi halott Darth Vadert". Ők ezek szerint nem értették a tréfát...

Az SWBII nagygépen fenomenális, ehhez nem fér kétség. PSP-n viszont felejthető, igénytelen átirat. Három kardinális hibája van: ronda, kihagyták a multiplayer lényegi részét és a tökéletlen irányítás. A Battlefrontot virtuális háborúra találták ki, ennek megfelelően a PS2 és Xbox verziókban egyaránt 32-en lehet online játszani. Erre mit kapunk a PSP változatban? 4-fős multit, azaz semmit. Egészen máshogy viszonyulnék a játékhoz, szemet hunynék egyéb hibái fölött, ha mondjuk a pesti Puskin moziban várakozva vagy Győr főutcáján (mindkét helyen tombol a free-wifi a levegőben) gond nélkül csatlakozhatnék egy jó kis nemzetközi űrcsatához. A terepharcok mellett most is megtaláljuk az űrlövöldét (Galactic Conquest), vagyis repkedhetünk mindenféle SW szárnyassal, ám grafikailag ez is, ahogy az egész játék, csak halvány, pixeles, elmosódott mása az asztali verzióknak. Elsősorban a textúrák néznek ki pocsékul. Igaz, cserébe nem kurtították semmin, átpakoltak PSP-re minden terepet, fegyvert, karaktert, a legtöbb játékmódot (a single player mód rendkívül komplex, de nem sztori-alapú!). Nem tagadom, itt is megvan a hangulata annak, ahogy óriás fák tövében halomra lőjük a visítozó Ewok mackókat (soha nem voltak szimpatikusak), vagy ahogy a hatalmas jégmezőn próbáljuk felvenni a lépegetők ellen a harcot. De arra nincs mentség, hogy a textúrák minősége olyan szintre van butítva, mintha GeForce2-es kártyámmal próbálnék Far Cry-ozni. Az irányításról csak annyit, hogy ugyanazokkal a hibákkal küzd, mint a minősíthetetlenül rossz Ghost in the Shell vagy a sokkal jobban sikerült Coded Arms. Voltaképpen a Battlefront is FPS. Hiába a többféle nézet és választható irányítási mód, végül úgyis oda lyukadunk ki, hogy az analóg csúszkával nincs semmi gond, de a jobb oldali X / Négyzet / Háromszög / Kör gombok viszont kényelmetlenek egy belső nézetű lövölde irányítására. Ahogy az a múlt havi cikkből is kiderült, az SW Battlefront nagyképernyőt és nextgen konzolokat kíván magának, nem hordozható platformot. Aki várta ezt az átiratot, csalódni fog, mert biztos nem azt kapja, amire számított.

Stiletto

STAR WARS: BATTLEFRONT II

LUCASARTS / PANDEMIC

MÁS VERZIÓ: PS2, X

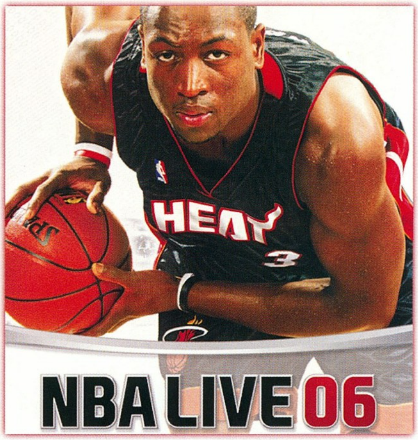
grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

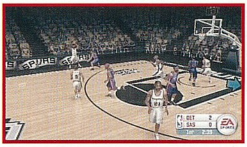
1 Játékos (wifi-n 4 játékos)
128kb

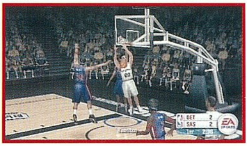
✔ tartalmas egyjátékos mód
× igénytelen konverziója az egyébként szuper, de nem PSP-re való játéknak

6.5 pont

SZUPERSZTÁR-PARÁDÉ

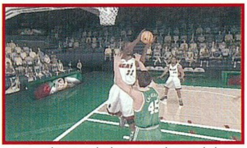












A Konzol 2005. októberi számában írtuk, hogy PSP-re az NBA Street Showdown a legjobb kosaras játék. Na, ezt az információt most upgrade-elhetjük, ugyanis az **NBA Live 06** még annál is jobb. Legalábbis így találják majd a hagyományos NBA sorozat kedvelői, akik nem feltétlenül kívánnak lehetetlen trükkökkel, leegyszerűsített szabályokkal, parádés tűzijátékkal és laza utcai stílussal megbékélni egy-egy kosármeccs kedvéért. Az NBA Live 06 az *Electronic Arts* klasszikus sorozatának legújabb remeke hordozható kiszerelésben, telis-teli játékmóddal, kifogástalan irányítással és grafikával.

Már a főmenü letisztult dizájnja is arról árulkodik, hogy igényes átirattal van dolgunk. A temérdek opciót jól áttekinthető és használható formában tálalja a program. A szokásos Quick Play mellett Season mód, Exhibition, Playoff, All-Star Weekend és Superstar Challenge várják a kosárlabda szerelmeseit. Nem hiányoznak a Freestyle Superstarok sem. Ez az idei év NBA újítása, arról van szó, hogy minden csapatban van egyvalaki, aki a többieknél kicsit ügyesebb, és valami extra mozdulatra képes. Négyféle szupersztár típus van: scorer, playmaker, power player és high flyer. A PSP változat exkluzív mini-játékokkal is kedveskedik, olyanokkal, mint hárompontos- vagy zsákolóverseny. Grafikailag teljesen meggyőző a játék. Framerate probléma nincs, a játékosok hasonlítanak valós énjükre (igaz, kicsit recéződnek az éleik, de nem vészesen). A stadionok padlója szépen tükröződik, a visszajátszások látványosak, jól ráközelíthetünk az eseményre. A választható öt kameraállás mellé tetszés szerint állítható a zoom mértéke, vagyis mindenki beállíthatja a saját ízlésének megfelelő nézetet. Természetesen a szabályok is részletekbe menően variálhatók. A meccsek hangulatát négy kommentátor lelkes szövegelése fokozza. Az irányítás is rendben van, számomra ugyan komplikált, de lehet, hogy ezt csak a PSP kevesebb gombja miatti zavar okozza. Néhány mozdulat – amik a jobb oldali gombokra lettek kiosztva – kontextus érzékeny módban működik, ezért előfordulhat, főleg eleinte, hogy a képernyőn a játékos nem azt csinálja, amire számítottunk. Nem zavaró hiba, csak megszokás kérdése.

Ilyenkor sajnálom, hogy nem vagyok a stílus rajongója, mert most biztos odáig lennék a gyönyörűségtől. Mint nagyobbik unokatesóm, aki saját bevallása szerint utoljára '95-ben játszott komolyan NBA-vel, akkor nyomott végig teljes alapszakaszt, ami kb. 80 meccset jelent. Most karácsonykor mindenesetre lecsapott erre a PSP verzióra, órákig játszott vele, és csak dicsérte, dicsérte, semmiféle negatív kritikával nem illette.

Stiletto

NBA LIVE 06

EA

MÁS VERZIÓ: PS2, X, X360, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos (wifi-n 2 játékos)
2848kb

✔ minden szempontból rendben van
× semmi komoly hiba

9 pont

CODED ARMS™



BILLY IDOL MEGMONDTA: „SHOCK TO THE SYSTEM, IT FEEL GOOD, WELL ALRIGHT"

A maximálisan kiábrándító Ghost in the Shell játékot követően nem gondoltam volna, hogy lesz még PSP-re olyan first person shooter, ami bármiféle érdeklődést vált ki belőlem. Ezért is nyúltam különösebb elvárások nélkül, az e havi termésből utolsóként a **Coded Arms** korongjához. Mikor aztán feltűnt a Konami logo, már kezdett érdekelni a dolog. Majd betöltődött az intro, a szemem elkerekedett, a hátam borsózni kezdett, és már nem is kívántam mást, csak hogy kipróbálhassam végre magát a játékot. A bevezetőben kizárólag in-game képeket látunk, mesterien összevágva kőkemény techno alapokra. Nem tudom megunni, főleg azt, ahogy a videó tizenhatodik másodpercében rátesznek még egy lapáttal, fokozzák a tempót, bejön a géppityu, tizedeli a népet a zene ütemére, közben hullik belőle a töltényhüvely. De minek is részletezem? Itt egy link, töltsétek le gyorsan, nézzétek meg, és döntsétek el magatok, tetszik-e vagy sem:

http://www.konami.com/gs/officialsites/codedarms/media/trailers/CodedArms01.mpg

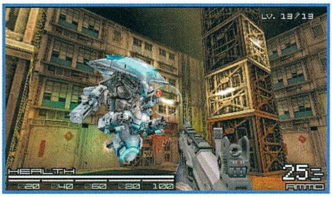
A Coded Arms **vizuális bravúr**, grafikai szempontból nézve szédületesen jól sikerült produktum. Már a menü dizánjától kezdve olyan különleges és sajátos képi világ tárul elénk, ami manapság ritkaságnak számít, pláne PSP-n, amire csak úgy zúdulnak a jobb-rosszabb átiratok, viszont értékelhető eredeti ötlet alig. Persze ez esetben sem minden ötlet eredeti. Hogy mást ne mondjak, a Ghost in the Shellből lenyúlt zöld karakterek zuhatagáról azt gondolnánk, újabb bőrt már nem lehet ízlésesen lehúzni róla. És mégis! A Coded Arms-ban, ha szétlövünk valamit, nem atomjaira, hanem pont ilyen mátrixos karakterekre hullik szét. De nem unalmas vagy fárasztó az effekt, hanem bitang jól néz ki. A játékban egyébként példaértékűen stabil a framerate, kisebb akadást csak akkor tapasztalni, ha már kaotikus össznépi vérengzés zajlik a képernyőn. A fejlesztők munkáját dicséri az is, hogy a program meglepően gyorsan tölt, soha nem várakoztat 10-15 másodpercnél többet.

Hangulatában a Quake-et idézi, játékmenetében viszont old-school Doom gyökerekig nyúl vissza a game. Gyakorlatilag nincs benne sztori, nincs fejlődés (na jó, a harmincféle fegyver hatékonysága egyre növekszik), csak folyosók vannak, ajtók és l'art pour l'art hentelés. Illetve egy gyér kis történeti szál mégiscsak van, habár ezt a keveset is vélhetőleg a Tron, Matrix, Ghost in the Shell sztorikból plagizálták. Teljesen kibertérben zajlik a buli. A játékosnak hackerként kell egy veszélyes katonai szoftverben kóborolni, aminek a neve A.I.D.A., és amit sok évvel korábban elhagytak. Csakhogy elfelejtették befejezni vagy törölni, ezért, ahogy az lenni szokott, a program önálló életre kelt, gonosz vírusokat termel, és csak ránk vár a feladat, hogy megtisztítsuk a mindenféle robotoktól és bogaraktól. Utóbbiak igen félelmetesek, hasonlítanak a Csillagközi Invázió bogaraira. Jelenlétük ráadásul teljesen indokolt, mert ha azt vesszük, a bogár angolul „bug", az meg bőven akad minden programban.

Még mindig úgy látom, PSP-re nem lehet normális FPS-t írni. Vagy ha mégis, annyi auto-target kell hozzá, hogy a végén felhígul az egész, rá sem lehet ismerni a műfajra. Némileg itt is ez a helyzet; számottevő, kicsit sem diszkrét automata célbefogó rendszer segíti a játékost. Több állásban szabályozható Lock On, ami akár ki is kapcsolható, de szerintem szükség lesz rá, nélküle ugyanis élvezhetetlen a játék. A probléma még mindig az, hogy a PSP bal oldalán a csúszka tökéletesen helyettesít egy analóg kart, a jobb oldali gombok viszont messze nem alkalmasak FPS irányítására (habár a Dreamcast kontrollerrel is ez volt a helyzet, mégis jókat Quake-eztünk vele, ráadásul online). Mozogni könnyen lehet minden irányba, csak célozni nem. Vagy fordítva, mivel van a menüben egy Control Type opció, ahol négyféle gombkiosztás közül választhatunk. Ám az irányítás alapvető problémáját, azt, hogy csak egy analóg korongunk van, valószínűleg semmi más nem tudná orvosolni, mint egy majdani PSP 2, ha dupla analóggal kerülne piacra. A körülményekhez képest a Coded Arms mégis egészen jól kezelhető. Egy-két órán keresztül felhőtlen játékélményt biztosított számomra, csak aztán valahol a Sector02 vége felé annyira bedurvult, hogy nem bírtam továbbjutni. De már nem is nagyon akartam, addigra lankadt a lelkesedésem. Hiába hirdeti büszkén a játék dobozának hátulja, hogy a pályatérképeket véletlenszerűen generálja a program, s ettől megunhatatlan az akció. Sántít az állítás, ugyanis a pályák véletlenszerűsége teljesen hasztalan, csak zavarja a játékot. Inkább arra kellett volna figyelni, hogy a terepek legyenek nagyobbak, változatosabbak, és hogy ne csak nyomasztó, zárt folyosókból álljanak.

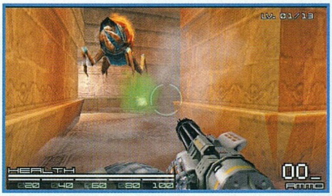
Egyfelől káprázatos, másfelől igen silány termék a Coded Arms, ezért átütő sikere valószínűleg nem lesz, legalábbis hatalmas bevételeket nem fog vele elkönyvelni a Konami. Visszhangja azonban mindenképp lesz, ha máshogy nem, hát a memóriakártyákról futtatott kalózverzióknak köszönhetően. A jelenség etikai oldalát most ne feszegessük, inkább csak reménykedjünk, hogy Konamiék előrukkolnak majd egy Coded Arms 2-vel, olyannal, amiért már pénzt is érdemes lesz kiadni.

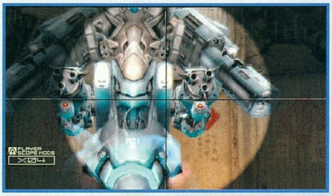
Stiletto















MARTIN BELESZÓL!

Számomra annyit bizonyított be a Coded Arms, hogy a kifejezetten PSP-re fejlesztett játékok grafikája többnyire egészen kiemelkedő. A tartalom? Agyatlan lövöldözés.

CODED ARMS

KONAMI

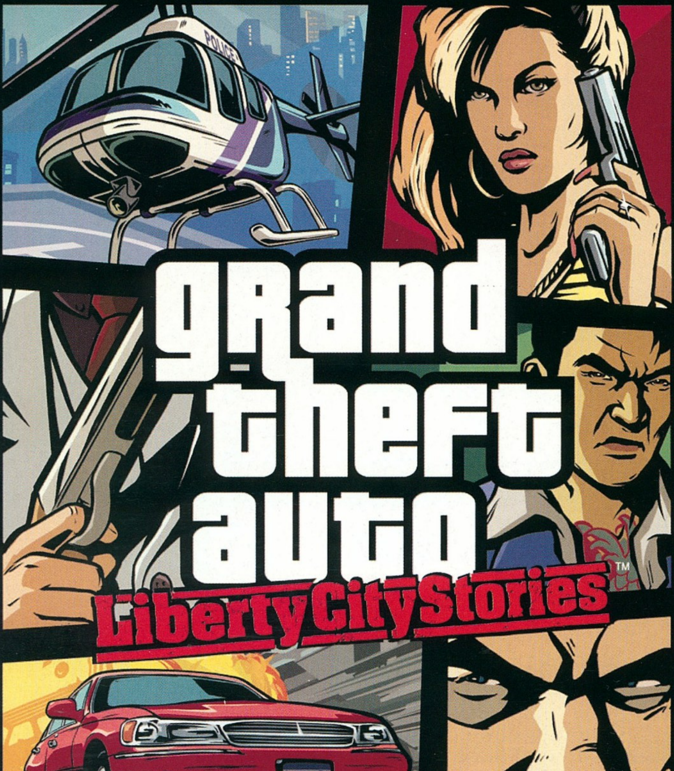
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos (wifi-n 4 játékos)
160kb

✔ lehengerlő képi világú, hangulatos fps
× tökéletlen irányítás, nagyon gyökér játékmenet, hirtelen nehezedik

6.5 pont





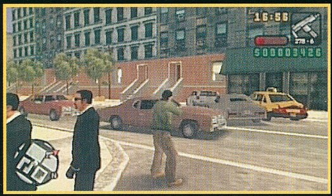












A tavalyi év egyik legtürelmetlenebbül várt PSP játéka, még ha rohamtempóban fejezték is be, de már Karácsony előtt a boltok polcain pihent, így akinek PSP-t hozott a Jézuska, esetleg már előbb beruházott egy ilyen hordozható médiacenterre, akár a fa alá is elhelyezhette a **Grand Theft Auto – Liberty City Stories**-t. Mivel a LCS állandó vendég volt a hírrovatban, szerintem minden konzolokkal foglalkozó egyén, vagy „a misztikus konzol univerzummal" csak esetlegesen alkalmanként érintkező érdeklődő tisztában van / volt a Rockstarék legújabb szájba izélő, arcon mizélő, mellbevágó, valószínűleg minden cenzurális teszten elhasaló, vért, erőszakot, drogokat, szexuális perverziót és aberrációt egybeolvasztó produktumával; hiszen régóta ettől (is) hangos a konzolos sajtó. És a játék a megjelenésével nem csak a videó-játékok erőszakossága ellen ágáló hamis prédikátoroknak nyújt majd kiváló minőségű táptalajt, hanem egészen biztos vagyok benne, hogy ismételten felbolygatja majd az ipart figyelemmel kísérő játékos-társadalom élesebbik részét, mivel a Rockstar a Liberty City-vel még tovább feszegeti a képzeletbeli erkölcsi határokat, finom zsíros témafalatokat adva az elkövetkezendő időkre.

A Liberty City Stories ösvényére rálépve visszajuthatunk oda, ahonnan minden kiindult: a legaljasabb, legmocskosabb, legsötétebb pokol bugyraiba, Liberty városába, ahol a korrupt politikusok, és a mindenre kiterjedő befolyással rendelkező maffiavezérek tartják vasmarkukban a város feletti hatalmat. Több éves távolét után ebbe a pöcegödörbe érkezik vissza Antonio Cipriani, hogy a lassan totális káosz felé sodródó városban rendet tegyen, és nem utolsó sorban újra elinduljon felfelé a szervezet hierarchiájában, amelynek egykoron megbecsült tagja volt.

A régi Grand Theft Auto fanok természetesen, mint régi ismerőst, nem csak a várost köszönthetik, de a főszereplő sem lehet közömbös számukra, hiszen mindnyájan emlékezhetünk Antonio-ra, és a kissé elmeszesedett, csökkent értelmű maffiózó édesanyjára, akiktől a múltban (ergo a Grand Theft Auto 3-ban) küldetéseket vehettünk fel. Emlékezetes pár voltak, az egyszer tuti, biztos sokan emlékeznek rájuk, hiszen Toni küldetéseit az édesanyja éttermében tudtuk felvenni. Az előző Liberty City-ben tett kirándulás óta eltelt pár év alatt azonban nem csak a város infrastruktúrájában állt be gyökeres változás, hanem hősünk életében is. Egy elbaltázott likvidálási ügyből kifolyólag – Toni a Leone család számára túl fontos személlyel akasztotta össze a bajszát, majd tette el láb alól – a kis-nagyfőnökből földönfutó senkiházi vált, akinek még a várost is el kellett hagynia, ellenkező esetben valamelyik újonnan emelt épületkomplexum beton-talpazatában találta volna magát. A hosszúra nyúlt kényszervakációnak azonban vége, a száműzetés ideje lejárt, a kötelet kivették a nyakából, Toni visszatérhet Liberty-be. Na, persze az életben semmi sem történik ok nélkül, az idősödő maffiafőnök Salvatore Leone nem minden hátsó szándék nélkül engedélyezi a fekete bárány visszatérését, de ennek kiderítése már a ti feladatotok kedves játékosok...

Ha már mindenképp muszáj, a LSC-t leginkább a Vice City-hez tudnám hasonlítani, hiszen a San Andreas szinte már Sims szerű virtuális életének komplexitását még nem éri el, de már nem is az a könnyen kipörgethető, mai szemmel nézve már talán egy kicsit tartalmatlan, egyszerű játékmenetű stuff, amit a GTA3 – első PS2-es eljövetelekor – személyében megismerhettünk anno. (Ezzel persze nem akarom leszólni a GTA3-at, mert egy zseniális darab volt a maga idejében, és még mindig simán megállja a helyét, csak a folyamatos fejlődés által van már nála jobb is a stílusban.)

A játékmenet természetesen maradt a régi, azaz a teljes mozgásszabadság mellet a fő sztorivonalat a maffiafőnököknél és egyéb fontosabb szereplőknél felvett / elvállalt missziók teljesítésével tudjuk továbbgörgetni. Hatalmas teljesítménynek tartom, és kalapot emelek a PSP technikai tudásának, hogy a GTA 3-ban megismert Liberty City-t teljes egészét sikerült rápréselniük a kisméretű UMD-re, amit a kis kézben használatos gép szinte minden kompromisszum nélkül, folyamatosan, akadás nélkül mozgat: megkockáztatom, hogy nagytestvérénél jobban optimalizált pop-uppal. A Rockstar pedig nem aprózta el, hiszen simán megtehették volna, hogy csak az egyik sziget kibővített változatát, esetleg az első két szigetet hagytak volna benne a játékban, de úgy látszik a cégnél maximalisták dolgoznak, mert mindhárom szigetet / városrészt megtaláljuk, épp úgy, ahogy a legendás elődben (még a bázikus méretű harmadik sziget gátja is a helyén van!). Vagyis csak majdnem épp úgy. A két sztori közt eltelt idő alatt ugyanis fejlődött változott Liberty infrastruktúrája. Bár a legtöbb városrész ismerős lesz a régi motorosoknak, az „évek során" jó néhány új épület nőtt ki a semmiből, vagy van épp építés alatt, de megemlíthetném a kompkikötőket, az időközben megindult kompforgalommal egyetemben, amit itt ebben a játékban találunk meg először. A város egyébként teljesen háromdében pompázik, és a PSP erejének köszönhetően szinte semmivel sem kellett spórolniuk a fejlesztőknek. A nagy kiterjedésű város utcáin zajlik az élet, komoly a gyalogos- és a járműforgalom, és tőlünk független fo-

lyik a virtuális élet. Balesetek, utcai rablások lövöldözések történnek, mentők és rendőrök tépnek el mellettünk üvöltő szirénával, dílerek terítenek az utcasarkon, de hogy néhány békésebb példát is említsek: a munkába / haza igyekvő prolik, ha a helyzet sürgőssége megkívánja, taxikat intenek le, és azzal folytatják útjukat, működik a metróvonal, és a magasvasút, miközben néha tömör függönyként akadályozza a továbbjutást a zuhogó eső, máskor pedig épp a lenyugvó nap vakít el minket. A szélesvásznú és nem utolsó sorban bika nagy képernyőnek köszönhetően a játéktér teljességgel belátható, alaptalan volt tehát abbéli félelmem, hogy a bázikus TV-ken kiválóan teljesítő látványvilág a kisképernyőre átültetve még csak hasonló élményben sem részesít majd minket. A játék kinézete fantasztikus, a város brutálisan részletgazdag, jól át és belátható, szinte egy-az egyben a PS2-es minőséget kapjuk (sőt egyes esetekben talán még többet is). Nem tudom, hol a kis gép technikai határa, de ha a jövőben csak ilyen minőségű játékokat kapunk, már akkor nagyon elégedettek lehetünk. Néha persze előfordulnak grafikai bugok, későn betöltődő objektumok, átlátszóricegő textúrák, de ettől függetlenül nálam a grafikai rész simán kiváló. A játék audio részét is csak dicsérni tudom, bár Toni Cipriani hangját ezúttal nem Michael Madsen kölcsönözte, de ettől eltekintve a környezetei hangok, zörejek zajok, a városi nyüzsi, a járművek motorhangjai mind-mind nagyon magas színvonalon vannak, és akkor még nem is szóltam a szereplők tökéletesen eltalált karakteres beszédhangjairól és stílusukról, ergo a szinkronszínészek ezért a teljesítményért egy jó nagy adag zseton akaszthattak le.

Magától értetődő, mint eddig minden GTA játékban, most is számos rádióállomás közül váltogathatunk, amik között akadnak újak is. (Vajon mindezt hogy sikerült rátömöríteniük az UMD-re?) A track lista nagyon meggyőző, a műsorvezetők nagyon keményen nyomják, és mint a GTA 3-ban, a hírbemondó macára most is érdemes odafigyelni, mert a játék bizonyos pontjainál – általában egy-egy új sziget megnyitásakor – általa informálódhatunk az új szereplőkről, Liberty-ben betöltött helyükről, vagy csak szimplán a várost érintő dolgokról, a kialakult helyzetről.

Az irányítás szempontjából a régi és az új játékosok is megtalálják a számításukat, köszönhetően annak, hogy a Rockstar egy hagyományosabb klasszikus kontroller mód mellett, egy kifejezetten PSP-re kialakított irányítási rendszert is beépített a LCS-be. Ettől függetlenül meglátásom szerint a Liberty City az eddigi legnehezebb GTA játék, a San Andreas-ban eltöltött vakáció után itt most kőkeményen próbára teszik az ügyességünket és a reflexeinket: no persze csak abban az esetben, ha nem csal, a T. játékos… (Csak érdekesség gyanánt jegyzem meg, hogy a GTA3 egy igen bőkezű játék volt a maga idejében, már az első néhány küldetésért is zsíròs bankókötegek ütötték a markunkat – 1500-tól 4000 dollárig –, az LCS-ben pedig már akkor összetehetjük a két kis kezünket, ha egy-egy húzósabb misszió után az arcunkba vágnak egy ezrest.)

Az új Grand Theft Auto sztorija egyébként most nem annyira szerteágazó vagy mély, mint azt megszokhattuk, hiszen csak egy senkiházi csicska felemelkedését követhetjük nyomon, de mégis a játék egyik legnagyobb erőssége. Megkockáztatom, a Liberty City küldetései, és átvezető jelenetei minden eddigi GTA játékot magasan vernek! Szándékosan nem fogok minden poént lelőni, de készüljetek fel, mert a brutalitás mellett hatalmas poénokat zúznak az arcba, és eszméletlenül eltalálták a figurák karaktereit. Számtalan régi ismerős feltűnik majd (Salvatore-től Donald Love-on keresztül a Yakuzák-ig), ami szintén csak fokozza a hangulatot, de természetesen lesznek új szereplők is, akik néha korábbról ismerős helyeken vertek tanyát maguknak. A történet lazán gördül tovább a maga útján, mindenféle erőltetettségtől menetesen szórakoztatja a játékost. A küldetések változatosak, élvezetesek, és némileg rövidebbek, hiszen mégis csak egy handheld gépezetről van szó, ugyanakkor a játék fő misszióinak a kipörgetése is legalább három-négy nap FOLYMATOS játékba telik, nem beszélve a megszámlálhatatlanul sok Side Misison-ről, amik a száz százalék eléréséhez szükségesek. Szinte minden benne van, ami az előző három GTA-ban: taxi, mentős, rendőrségi, tűzoltós küldetések, ramapage-ek, unique ugratások, a száz rejtett csomag, illegális autó és motorversenyek, RC viadalok, pizza szállítás, low riderezés, kosárlabda, számtalan check point race.

De a játék tartogat jó néhány újítást is az a GTA3-hoz képest, miközben azért az alapok maradtak a változatlanok. Az autólopás, a rendőrgyilkosság, és a missziók felvételének / felépítésének / végrehajtásának metódusát láthattuk már korábban is, hiszen a kocsikázás, gyilkosság és egyéb nyalánkságok minden GTA játék szilárd alapját képezi. Ami mindenképp újításnak számít, az a rengeteg új jármű: kegyetlen sok új autó, motorcsónak került a Liberty-be, és akkor még nem beszéltünk a kétkerekű utazóalkalmatosságokról: mindhárom (gyorsasági, chopper, robogó, bringa nincs) kategóriát megtaláljuk a Szabadság városában. Bekerült a San Andreas összes létező fegyvere, még a közkedvelt láncfűrész, és a LCS-ben is kilőhetjük a járművek kerekeit. Néhány valódi újdonsággal is találkozhatunk, ilyen például, hogy az autószalonban (Capital Auto), ahol egykoron missziókat vehettünk fel, most beállhatunk dolgozni, mint autó dílerek (később aztán motorokat is árusíthatunk). De egyéb számtalan új mini-játékban vagy side küldetésben is jeleskedhetünk, ilyen a Slash TV, a szeméthordás, a rivális bandatagok levadászása, turistafényképezés és sok más egyéb okosság, aminek a felfedezését rátok bízom. A mini-feladatok teljesítése egyébként nem csak a játék százalékos értékelésben játszik szerepet, de kis mértékben fejleszthető a karakterünk is (nő a healt csíkja stb.).

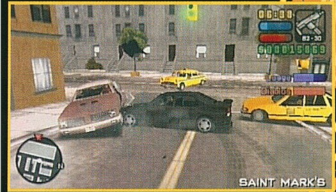
Sajnos az időhiány miatt az előzőleg beígért repülőalkalmatosságok végül kimaradtak a játékból, de mivel a kódjaik benne maradtak a programban egy ügyes húzással aktiválhatjuk őket. Ehhez először fel kell mennetek a **psupdates.qj.net** weboldalra, ahol a gépeteknek megfelelő firmware verziószámhoz tartozó cheat mentés fájlt letöltve, majd azt a PSP mentés könyvtárába bemásolva tudjátok – sok más okosság mellett – megnyitni mindenki kedvenc helikoptereit és repülőit. Az örök élet stb. csalásokon kívül pedig még olyan nyalánkságokat is aktiválhattok, mint például a készítők által bent felejtett teleport kapuk, ez főleg vízbeesésnél jön jól – mivel úszni most nem lehet –, de a csalás segítségével még a fulladásos halál előtt kijelölhetjük a térképen, hogy hova szeretnénk teleportálni magunkat.

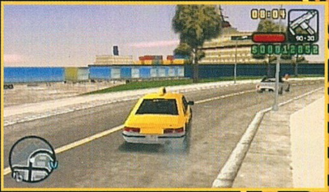
A GTA sorozat eddig is rengeteg kritikát kapott a brutalitása, és ez elé a beteg világ elé pofátlanul őszinte tükröt tartó mivolta miatt, a Liberty City Stories pedig még egy lapáttal rátesz erre. EZ A JÁTÉK már valóban nem gyerekjáték, és nem azért, mert közelről fejbe lőve végzik ki az áruló bandatagot, vagy mert henteskéssel darabolhatsz fel egy slattyogó idős nénikét, hanem a szexuális perverziók és aberrációk ábrázolása miatt nem adnám egy tízéves kezébe a LCS-t. Véleményem szerint ugyanis egy valamennyire felnőtt, és egy már egészségesesen kialakult világképpel lehet csak valóban feldolgozni, felfogni, megérteni és jót röhögni egy bőrmaszkos, bőrszerkós, csöcsnél-seggnél kivágott, egymást kampóra akasztó szexet előnyben részesítő figurán, mint ahogy félő az is, hogy egy általános iskolás gyerek még nem igazán fogja fel egy nagyra nőtt, pelenkában és cumival a szájában a parkban kéjnőket hajkurászó, perverz, hájas disznó valódi súlyosságát sem. Attól függetlenül, hogy engem nem zavar az irány, amerre Rockstar tart, remélhetőleg a következő részben azért még nem lehet majd babakocsiból kiborítani a tartalmukat és csecsemőket végigrugdosni a flaszteron. (Gyerekszereplők szerencsére még ebben a részben sincsenek).

Mindezek ellenére a Liberty City csak öregbíti a GTA sorozat hírnevét, és minden paraméterét akár külön, akár egyszerre tesszük a górcső alá – ebbe beletartozik a tíz különféle játékmódot tartalmazó multiplayer mókázás és zseniálisan megtervezett gépkönyv is –, nem vonhatunk le más végső következtetést, csak azt, hogy a **Rockstar ismét megmutatta, kik még az igazi császárok.**

A Császár









MARTIN BELESZÓL!

A teszt tökéletes, über, ehhez nem férhet kétség – gondolom most minden Csipi utáló jól tökön rúgva érzi magát, hogy stílszerű legyek a játék szellemiségéhez. Kiderül belőle egy különlegesen fontos, és számomra elég ijesztő dolog: ahhoz, hogy az ember bátran a gyermeke kezébe adhasson egy játékot, nem elég többé ránézni a dobozára, sőt, az sem elég, ha kipróbáljuk. Ez alapján ugyanis nem figyelünk majd fel az olyan beteges, és valóban veszélyes dolgokra, amikről Csipi a teszt végén beszélt. Tudom, ezek a brutális és perverz témák itt vannak a világunkban, nem lehet letagadni őket – de biztos, hogy a gyerekek számára is elérhetővé kell tenni?

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

ROCKSTAR

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-6 Játékos, wifi

✔ a gta sorozat tökéletes psp inkarnációja
× néhány elenyészően apró programozási hiba

10 pont



(A) MARIO (KART) FENNAKADT A VILÁGHÁLÓN

MARIOKART DS



Az új Mario Kart epizód, a **Mario Kart DS** mindössze egy oldat tudott magának kiharcolni a januári 576-ban, úgyhogy stílszerűen: lépjünk a gázra, mert csak egy köröm van a finisig, hogy bemutassam nektek mitől jobb, rosszabb, kevesebb, több a MKDS, mint a sorozat előző részei. Talán éppen ezért, tekintsünk most el a már százszor elszajkózott hatalmas N64 Mario kart partik újbóli elmesélésétől, és arra sem térnék most ki, hogy milyen okokból tartom még mindig a Mario Kart 64-et sorozat legjobb, szinte már tökéletes részének.

Az új Kart leginkább a NDS Wi-fi képességeire épít, de azért azok sem maradnak kihívás nélkül, akiknek nincs otthon a kis Nintendo masina mellett egy internet eléréssel rendelkező számítógépük.

Nagy öröm szerintem minden Mario Kart rajongónak, hogy az új MKDS inkább a Nintendo 64-es részből merít / felé hajaz, mintsem a szinte csak hátrányára változott Double Dash-ból. Az pedig külön boldogság, hogy a rengeteg új pályán kívül a készítők rápréseltek a kis kártyára egy nagy rakás pályát az összes eddigi Mario Kart játékból, tehát aki ismerte az előző részeket, hangos kurjongatással fogadhatja a GBA-s (!), SNES-es (!!) N64-es (!!!) helyszínek direkt portjait, vagy grafikai ráncfelvarráson átesett remake-jeit. Ez a kozmetika leginkább a SNES-es pályákra igaz, hatalmas élmény volt a régi Mode 7-es 3D-s szintek újragondolását, teljesen háromdében viszontlátni. Ezzel együtt persze megduplázódott a pályák és a kupák száma is, hiszen mind a négy bajnokságban kérhetünk Nitro, illetve Retro Grand Prix-t is, azaz régi és az új futamokból álló versenysorozatot. A játékban ismételten csak a köbcentikkel (50, 100, 150, reverse) jelölték a bajnokságok nehézségi fokozatát, és megint csak a megszokott 9+ szereplőgárdából szelektálhatunk (a csontváz Koopa, sokak kedvence is lesz majd!). Ami újdonság, hogy a hagyományosabb gokartokon kívül minden szereplő rendelkezik egy a karakteréhez igazított speciális járművel is, amik tulajdonságaikban (hat különféle paramétert tart számon a játék) eltérnek az alapjárgánytól.

A game irányítása felemásra sikerült, de még így is sokkal jobb a Double Dashénál. Az sajnos nagyon gáz, hogy az európai verziókban is a japán gombkiosztás hagyták benne (A a gáz, B a fék), mivel az európai játékosok épp az ellenkezőjéhez szoktak hozzá. Viszont ismét bekerült a játékba az ugrálás lehetősége, és ez magával hozta a kanyarok farolással való bevételét. Nagy hiba viszont, hogy a régi pipázást megváltoztatták: az N64-es verzióban ugye a farolást és az ugrást kellet többször egymás után kombinálni, most azonban a DS inkarnációban a farolás közben a jobb-bal irányokkal kell több lépcsőfokban játszani, ami még a sokat látott Mario Kart játékosokat is meg fogja izzasztani, és valljuk be, ez a megoldás az előzőnél sokkal komplikáltabb, és némileg le is rontja a game játszhatóságát.

Használható fegyverek terén is tapasztalhatunk némi változást: vannak úgy speciális tárgyak, mint például a hatalmas rakéta, amivel végigszáguldozhatunk a pályán, vagy az a tintahal, ami, ha a képünkbe fröcsköl, egy nagy tintapaca jelenik meg a képernyőnkön, eltakarva ezáltal a kilátást. Kár, hogy nem lefolyik a képernyőről, csak egyszerűen elhalványodik és eltűnik. Az új fegyverek egyébként nem győztek meg teljes mértékben, azt pedig kifejezetten irritált, hogy a régi klasszikus cuccok hatásfokából visszavettek. Például a villám használata teljesen feleslegessé vált, ugyanis olyan rövid időre kicsinyíti csak össze az ellenfeleket, hogy ezalatt képtelenség akár csak beérni is a többieket, ha esetleg leszakadtunk volna a mezőnytől. De például a régi banánfűzért is meglehetősen megcsonkították, most maximum három banánt dobhatunk ki az útra, míg az N64-es elődben 6-7 sárga, erős szexuális tartalommal bíró sárga gyümölcsöt is magunk mögé pakolhattunk. Az mondjuk tetszett, hogy egyes fegyverek használatának kinézetét újraalkották, ilyen például a szellemekkel való lopás. Azt viszont nem tudtam eldönteni, hogy hasznos vagy káros újításnak számít-e, hogy egyes tereptárgyaknak neki menve kiejtjük magunktól a nálunk lévő speciális tárgyat, amit aztán később bárki felvehet, mert a pályán maradnak.

Új és mindenképp értékelendő próbálkozás, hogy a hagyományos Grand Prix, Time Trials, Vs. és Battle játékmódokon kívül egy Mission módot is beépítetek a játékban. Ezen belül különféle feladatok időre való megoldását találjuk (pl.: szedj össze minden érmét, lökd a vízbe a Bully-t, törd össze a ládákat stb.). De egyéb újításokkal is összefuthatunk a játékmenetben, mint például a partnerválasztás lehetősége, ez a dolog működik one playerben is – ilyenkor az egyik gépi ellenféllel tudunk szövetségre lépni.

A pályatervezők ezúttal nagyon összekaphatták magukat, mert az új szintek fantasztikusak lettek, már önmagukban is megállnák a helyüket, de így vegyítve a klasszikus darabokkal egészen elképesztő választékot kapunk kézhez. Egyébként a legtöbb új tervezésű helyszínek a legújabb Mario játékokból lettek kiollózva, mint pl. a Luigi Mansion, Mario Sunshine, de régebbi Mario gamekből is találunk szinteket, ilyen a Tick-Tock Clock is, ami eredetileg egy Mario 64 (N64) pálya volt. De a vadonatújak között is vannak lenyűgözően ötletesek, mint például a Waluigi Pinball, ahol egy flipper asztal belsejében a golyókat kerülgetve száguldozunk.

Az az igazán jó az új pályákban, hogy mindegyik egyedi darab, és nem csak külalakjukban, ötleteikben (néha elsüllyedsz a mocsárban, máskor meg a mozgó fogaskerekeken kell trükköznöd, a jégen össze-vissza csúszkálsz, plusz szinte miden pálya tele van mozgó akadályokkal), nyomvonalukban egyediek, hanem mindegyiken eltérő kis taktikákat is ki lehet dolgozni, és sok-sok gyakorlást igényelnek. Egyébként a pályák nagyon változatosak, mint már mondottam a sorozat legjobbjai összegyúrva az újakkal, garantálom, hogy egyetlen Mario fant sem hagyják hidegen a helyszínek.

A játék kinézete kicsit gázos, a régi PS1-es Crash Team Racingre hajaz, amin valamelyest javít, hogy a mini képernyőn nem jön át annyira a látvány egyszerűsége, de hát ez van, be kell látnunk, hogy a kis DS mégsem annyira innovatív, és technikailag sem erős gép, de inkább örüljünk, hogy legalább félévente egyszer egy-két normálisabb programot kiadnak rá.

A Mario Kart DS nem utolsó sorban igen komoly multiplayer szekcióval is rendelkezik, akár kiadhatták volna Mario Kart Online, vagy Mario Kart Multi néven is, hiszen a foga fehérjét leginkább itt tudja kimutatni. Egy kártyával játszhatunk nyolcan is, illetve a neten keresztül négyfős bajnokságokat is lebonyolíthatunk Ehhez szükség van egy a Nintendo által hivatalosan is forgalmazott Wi-Fi adapterre, amit az USB porton tudunk csatlakoztatni a számítógépünkhöz, és minimális babrálás és beállítgatás után már nyomhatjuk is Mario Kart meneteket a Kuala Lumpurban élő MKDS tulaj, vagy épp a Nintendós Reggie ellen, aki bizonyos időközönként valóban szokott multizni a Karttal.

Mivel két jó ismerősöm is napi rendszerességgel szokott DS-ezni a világhálón, megosztanám az ő tapasztalataikat is. Szóval az ingyenes (!) Mario Kart online rém nyögvenyelős és arctalan szórakozás, köszönhetően annak, hogy az esetek többségében – hiába adjuk meg a játékos-partner keresésnél a globális opciót, azaz, hogy az egész világról keressen társakat – fél órát kell várni, mire összejön egy értelmes négyfős parti. Akkor viszont meg az a baj, hogy a gép semmiféle szabályrendszert vagy rangsorolást nem ismerve, teljesen eltérő képességű és tudású figurákat sorsol össze, aminek általában az a vége, hogy a gyengébb játékosok már a bajnokság vége előtt kilépnek, vagy már nem kezdenek bele egy újabb versenysorozatba. Szóval a dolog egyáltalán nem olyan szórakoztató, mint lennie kéne. Hiába no, a Nintendo 64-es, négyfős osztott képernyős bajnokságokat egyelőre még a DS-es Kart sem pótolhatja.

Csipi M Lee

MARTIN BELESZÓL!

Nem hiszem, hogy a legendás N64-es érzést ennél jobban át lehetett volna hozni DS-re. Próbáljunk meg túllépni a nosztalgián, és bátran adjunk +1 pontot Csipi Csodalény értékeléséhez. (Én már alapból adtam +1-et, mert az ő hetesét azért erős lehúzásnak érzem. Ez van, önkényuralom.)

MARIO KART DS

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-8 Játékos, 4 online

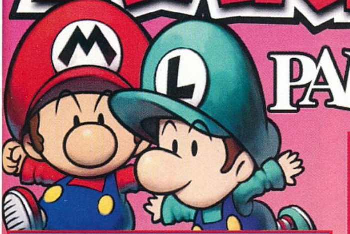
✔ fantasztikus új pályák, az irányítás lassan visszatér az n64-es verzióhoz

✕ a netes móka elég vontatott, plusz bénán is néz ki a játék

8 pont

MARIO és LUIGI 2™

PARTNERS IN TIME











Hordozható mivolta ellenére még mindig nincs elegendő számú szerepjátékkal ellátva a Gameboy piac: igaz ugyan, hogy a zseniális Golden Sun két epizódja, valamint a Square-től folyamatosan áramló Final Fantasy adaptációk nem éppen könnyed, egydélutános kalandok, de a „nagytestvérekhez" viszonyítva még így is igencsak szűkös paletta. Nem meglepő – fajsúlyos, komoly odafigyelést és temérdek szabadidőt megkövetelő alkotások, melyek túl hosszúak ahhoz, hogy egy-egy rövidebb út alatt komolyabb eredményt érjen el az ember. A megoldás a szimplicitásban rejlik, a stílus magvát adó történetet körülölelő váz elemeinek módszeres szétszedése és a struktúrát egyben tartó alkotórészek megtartása által létrehozható egy olyan keverék, mely az arany középutat megtalálva szórakoztató, kihívást nyújtó ám mégis egyszerű produktumként próbálja eladni magát. A Nintendo a 2003-as esztendőben már kísérletezett a dologgal – sikerrel. A Mario & Luigi: Superstar Saga gondos odafigyelésről és reális elképzelésekről árulkodott, magában foglalta a platformerek és a JRPG-k klasszikus adalékait, mindezt egy megkapóan szép külső borításba csomagolva. Két év elteltével itt a folytatás, immáron az új platformon, újult erővel ám korántsem annyi újdonsággal, mint azt egy második epizódtól elvárná az ember.

A történet gyökerei Mario első kalandjáig nyúlnak vissza: Peach hercegnő és királysága ezúttal is komoly slamasztikába kerül, ám a galibát ezúttal nem Bowser, hanem az űr legmélyéről előkúszott idegen faj, a Shroob okozza. A repülő csészealjakon érkező lények hihetetlen gyorsasággal igázzák le a Gomba Királyság véderőit, a kastélyt elfoglalva pedig megkezdik az egész bolygót átölelő inváziójukat. A helyzetet bonyolítja, hogy időközben a birodalom egy tudósa kifejlesztett egy időgépet, mely már a tesztfutam alatt meghibásodik, felhasítva így a tér-idő kontínium puha bársonyszövetét, hatalmas tátongó lukakat hagyva maga után, melybe egy véletlen baleset folytán Luigi is bekerül, bátyja pedig gondolkodás nélkül utána veti magát, hogy vele együtt megmentse a planétát is. Banális? Minden bizonnyal. Szórakoztató? Ez nem vitás! Az első epizód érdemei közé tartozott a remek történetvezetés, mely jelen esetben is a mérleg pozitív elemeit tartalmazó serpenyőjének díszes táborát erősíti, habár korántsem rejteget magában annyi potenciált és meglepetést, mint azt elvárná az ember, hasonlóan a játékelem vadonatúj részleteinek számához, mely pontos értéke valamerre a skála legalsó értéke felé konvergál: a **Partners in Time** inkább a hibák kijavítására és a rendszer finomítására helyezi a hangsúlyt. Két képernyő, két főhős, valós idejű irányítási metódus: Mario és Luigi közös erővel veszi az akadályokat, az időutazás sztoriba ágyazásának hála most már a bébi énjüket is a hátukon cipelve. A csemeték a szűk és magasabb helyekre is beférkőznek, új járatokat tárnak fel, a harcban pedig pontosan úgy viselkednek, ahogy nagy társaik: keményen. A csaták maradtak a régiek, az alaptámadás mellett speciális Super Bro kiegészítők nyújtanak hathatós segítséget, melyre nagy szükség is lesz, lévén temérdek élet-halál párviadalra kerül majd sor az igencsak hosszúra nyújtott játékidő teljesítése során, a küzdelmek pedig nem ritkán idegtépők, nem is a túlerő és a nehézségi szint, mint inkább a kontrollálás miatt. Sajnos a folytatás buktatója pont a négy szereplőben rejlik, borzalmasan nehéz és néha kínkeserves egy időben, a megfelelő helyzetben kettő- vagy négy gombot lenyomni, s ez főleg akkor üt vissza, mikor vagy egy továbbjutást akadályozó ellenfél lecsapásakor vetjük be a Mario Kartból ismerős fegyvereket, vagy mikor platformokon ugrálva próbáljuk elérni a megcélzott kart vagy egyéb magaslatot. Szerencsére ennyiben nem merül ki a lehetőségek széles tárháza, az RPG vonalat erősítendő a tapasztalati pontok nemes intézménye a fejlesztést végző *Alphadream*et is megcsapta, a bezsebelt XP a statisztikák pumpálására használható, az idősebb páros pedig e mellett még mozgásrepertoárját is bővítheti a csapatmunkában roppant hasznosnak bizonyuló rúgás és bukfenc elemével.

A végítélet mindenképp pozitív, ám míg az előd újszerűségével és remek sztorijával vívta ki a magas értékelést, a folytatás eredetiséget mellőző mivolta súlyos értékeket von le a darab értékéből. A duál-kijelző használata kimerül a csata- és játéktér méretének növelésében, az érintőképernyő és a mikrofon pedig egyáltalán nem kerül a képbe. A remek játékidő és a könnyűre vett nehézségi szint, valamint a finomított rendszer úgy-ahogy egyensúlyozza a komoly irányításbeli problémákat, a Mario & Luigi: Partners in Time így mindenképp fokozottan ajánlott a DS-t birtokló gamerek számára.

(A tesztpéldányért köszönet Nexxuss-nak!)

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Kifejezetten a DS erejéhez mért, gyönyörű, tipikus Nintendós látványvilággal megáldott game, amely maximálisan elnyerte a tetszésemet. Talán azért, mert az ilyeneket szeretem. Én a kilenc pontot is simán odatoltam volna neki! Vedd meg vagy add el a DS-ed.

MARIO & LUIGI 2: PARTNERS IN TIME

NINTENDO / ALPHADREAM

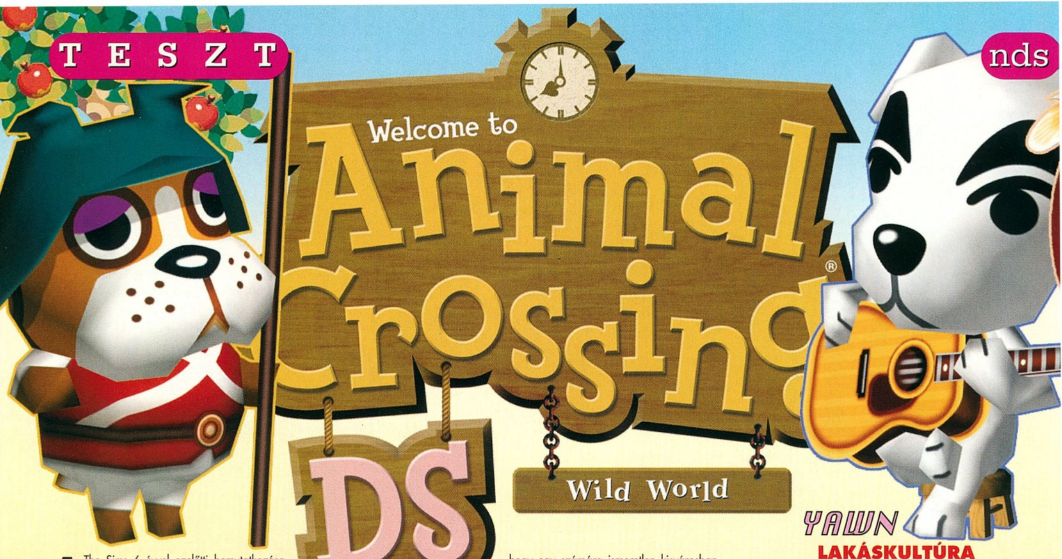
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 Játékos

✔ kiváló light-rpg
× nem mutat fel újdonságot

8.5 pont



Welcome to Animal Crossing DS Wild World

YAWN

LAKÁSKULTÚRA

A The Sims 6 évvel ezelőtti bemutatkozása megváltoztatta a videojáték terminusát: igaz ugyan, hogy már korábban is volt példa digitális tamagotchikra, ám egyik sem volt olyan komplex, szórakoztató és reális, mint a Maxis azóta kultikussá vált sorozata. A mindennapok sivárságát szimuláló babaház nem mutatott fel effekttengerben úszó vizuálitásokat, a véráramba adrenalint pumpáló jeleneteket, a publikum érdeklődését felkeltő explicit szexualitást vagy hasizmokat megmozgató poénrengeteget: egyszerűen csak azt szolgáltatta, amit maga az élet képes, ha az ember felülről, madártávlatból szemléli. Mindezek ellenére bődületesen szórakoztató, korszakalkotó alkotás, melyet eddig kevesen próbáltak másolni, mégis egyetlen kihívója sem tudta megszorongatni sem.

Az **Animal Crossing** hasonló gyökerekből táplálkozik, annak ellenére, hogy megjelenése korábbra datálható, mint nyugati társáé – az Animal Forest (Doubutsu no Mori) már Nintendo 64-en is hódított, ám a Gamecube inkarnáció európai debütje botrányosan elhúzódott: az önálló memóriakártyát is tartalmazó PAL kiadás 3 évvel az japán verziót követően foglalta el a helyét a masina kínálatában. A DS változat érkezése több aspektusból is figyelemre méltó volt – egyrészt a portolás minősége és kidolgozása kapcsán, másrészt az ugyanerre az időpontra belőtt globális Nintendo WiFi hálózat beizzításának körülményei miatt, hiszen az online paletta élvonalát a Mario Kart mellett a szintén saját fejlesztésű AC erősíti – a végeredmény pedig roppant impozáns.

Az Animal Crossing játékrendszere, annak alapjai és az égbe nyúló tornyai könnyen lefesthetők és körülírhatók. Adott egy fiatal, átlagos ifjonc – azaz te –, aki valamilyen okból kifolyólag úgy dönt, hogy egy számára ismeretlen kisvárosban új életet kezd. Miután taxija befut az általa elnevezett településhez, hozzá is lát, hogy a semmiből felépítse a saját kis háza táját: már csak rá kell jönnie, hogy miből teremti elő az ehhez szükséges pénzmagot. A kerettörténet, az egésznek kontextust adó háttérinformációk ennyiben ki is merülnek – az *AC nem erről szól*. Dacára annak, hogy mit is várunk el egy játéktól, az AC mer és tud újat mutatni – puritán egyszerűséget. A japán őrület mögött tényleg nem áll semmi, csak a mesékbe illő mindennapi élet „valósághű" életre keltése. Az ötszörösére duzzasztott bejárható terület kezdetben nem túl népes, ám az idő előrehaladtával egyre többen és többen telepednek le, barátságok szövődnek és kialakul egy elválaszthatatlan közösség, közeli ismerősökkel és idegesítő alakokkal egyaránt. A szokványos lakóépületeket hasznos és létfontosságú létesítmények ölelik körül: a jól ismert múzeum, a városházával egybeépített postahivatal és a csencselés nagymestere, Tom Nook boltja, ahol gyakorlatilag minden tárgy eladható, ami csak mozdítható. Kereskedni pedig muszáj lesz, hiszen a kölcsönből birtokba vett kégliért súlyos összeget kell napról napra letenni, Tom pedig nem szereti, ha a kedves vevő ingyen szeretné leemelni a polcról a neki tetsző portékát. Pénzt – „harangokat" – a legegyszerűbb módon másodállásból inkasszálhat hősünk, ám ez csak ideiglenes, rövidtávú gyorssegély, a súlyosabb összegek leakasztása csak és kizárólag a bezsebelt, talált és ajándékba kapott tárgyak és objektumok értékesítésével érhető el. A definícióba éppúgy beletartoznak az alapvető kommunikációs eszközként használt levelezőpapírok, mint a fáról levert gyümölcsök, a folyóból kihalászott halak, a földből kiásott foszíliák és a lakberendezési tárgyak.

Bizony ám kedves egybegyűltek, az Animal Crossing sava-borsát a lakhelyül szolgáló, kezdetben alig egy szobás parányi kis vityilló felcicomázása adja és jelenti. A Tom által adományozott kalyiba az alapvető berendezési tárgyakat leszámítva roppant sivár, ám az anyagi szamárlétrán történő felkúszással egy időben duzzadó bankszámla lehetőséget ad arra, hogy egy kis életet leheljünk ebbe a kies környezetbe. Számomra az elsődleges szempont mindig a megfelelő tapéta és szőnyeg kiválasztása volt: az előre letárolt elemek száma bődületesen nagy, minden ízlés és korosztály megtalálja a számára megfelelőt, az igényesebbek és finnyásabbak választhatják a nehezebb utat – kreálhatnak saját mintát. A szerkesztőfelület intuitív és értő kezekben hasznos kis applikáció, az elkészült művek pedig instant fel- és lehúzhatók a falról vagy a padlóról. Az igazi látványosság a bútorok népes táborának átvizslatása és a dekorációhoz passzoló elemek kiválasztása. Órák, fotelek, ágyak, asztalok, képek és szobrok, növények és szezonális ajánlatok, speciális ünnepi kollekciók – minden, mi szem-szájnak ingere. Amennyiben ízlésesen, sőt, a feng-shuinak megfelelően rendezzük be a szinteket, komoly bonuszpontokra tehetünk szert az ezt felügyelő és díjazó értékelő-bizottságnál: bonuszok tömkelege nyílik meg így. A kusztomizáció egészen a főszereplő külleméig terjed, az állandó öltözetváltás nem csak jó szórakozás, de kellemes időtöltés is – a szabó szolgálatai ez alkalommal is jól jönnek, de a legkülönlegesebb darabokat egyrészt az átfutó vendégek, másrészt a jó barátok adják.

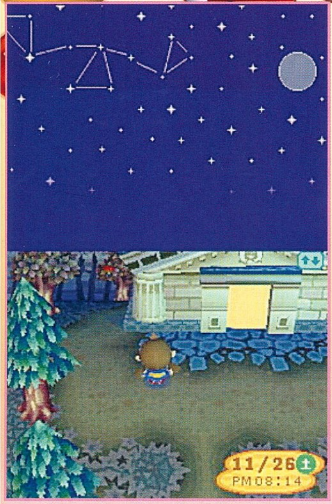
Ez pedig már önmagában is mindig újabb és újabb látogatásra késztet az Animal Crossing világában és pont ez a játék esszenciája – mindig képes valamit felmutatni, ami miatt érdemes és élvezetes

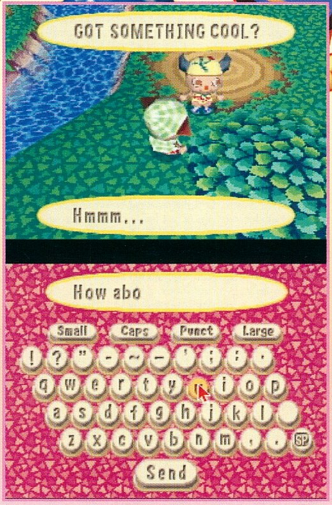


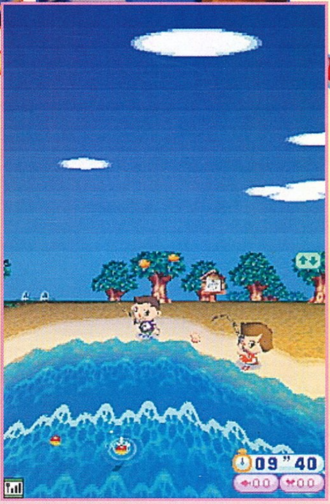












napról napra bekapcsolni a gépet. Mivel a napszakok és az események a való világ óráitól függnek, gyakorlatilag bármelyik percben találhat magának valami kikapcsolódást az ember. Ha úgy tartja úri kedve horgászbotot ragad és nem csinál mást, csak megpróbálja kifogni a vidék legnagyobb halát, ha egy kis pénzre van szüksége, ásóval a kezében kutat az értékes és immáron a múzeumban közvetlenül beazonosítható leletek után, ha szocializálódni akar, felkeresi a barátait és apró-cseprő szívességekért cserébe – melyek többsége kimerül egy-egy tárgy visszaszerzésében vagy valamilyen küldemény célba juttatásában – ha valamilyen speciális ünnep vagy esemény van kibontakozóban elmegy és megtekinti (esetleg részt is vesz benne), karácsonykor például fenyőfát vásárol, a megadott időközönként megtartandó zsibvásárokon jól feltankol bájos bútorokkal, ruhákkal és egyéb tárgyakkal.

Szingli módban ideig-óráig élvezetes a dolog, azonban ha sikerült felfedezni a népes kisvárost, felépíteni az ideális otthont és teljesíteni jó pár feladatot, a játékmenet repetitív lesz és unalomba fullad – a Gamecube változat esetében ez szintén elkerülhetetlen volt. Ám míg a nagykonzolos testvér az alapvető hálózati hiányosságai miatt nem szabadulhatott meg ettől a skarlát jegytől, addig a Wild World a tényleg remek WiFi rendszernek hála kitárja a nagyvilág kapuit és megadja azt, amire az AC termett: globális multiplayer porciót. A metódus nem egy méretes, közös várost tár a nagyközönség elé, hanem csupán egy látogatás erejéig szemrevételezheti egy közeli ismerős települését, bármit megtéve, amire egyedül is lehetősége lenne, így eladhat vagy vásárolhat – a legjobb fogásokat így lehet találni, hiszen Tom raktárkészlete mindes esetben egyedi, így ha valami nem lelhető fel a saját városban, talán a barátnál sikerül lecsapni rá – diskurzusba elegyedhet vagy csak szemrevételezheti a tájat. A dolgot kissé bonyolítja, hogy a rendszerre hermetikus zárat aggattak, így kerülve el a kellemetlenségeket, ám ez azt jelenti, hogy csak és kizárólag a Friend Code ismeretében nyílnak meg az új ajtók – pedig egy interkontinentális csevegő-szoba vagy egy világtérkép igencsak nagyot dobott volna az online élményen.

Ilyen szilárd alapokhoz megfelelő borítás dukál, és mivel a produktum gyökerei az N64-es időkig nyúlnak vissza, a hasonló paraméterekkel bíró DS különösebb probléma nélkül képes kipumpálni magából azt a teljesen a három dimenziós térbe ágyazott látványvilágot, mely oly jellemző az immáron sorozattá bővült alkotásra. Az Animal Crossing virtuális világa mindig az évszaknak megfelelő köntösbe öltözik, a fákat és a földet télen hó fedi, tavasszal virágzásnak indulnak a növények, ősszel pedig levelüket hullatják. Az egyszerű, alig pár elemből összerakott környezet mégsem sematikus és monoton, a vízben úszkáló halak és tengerpartot mosó hullámok kellemes színfoltjai az összképnek, melyet az ezt benépesítő karakterek tesznek élettel telivé és megkapóan széppé. A szereplők szándékosan elnagyoltak, az apró test helyett a központi szerepet a méretes fejszerkezetek kapták, melyek kiválóan tolmácsolják a beszélgetőpartner érzéseit. Természetesen a legnagyobb odafigyelést a belső teret uraló tárgyak kapták, melyeket éles és változatos textúrák varázsolnak megkapóvá. A napszakváltakozások tökéletesre sikerültek, mint ahogy a GC verziótól eltérően nem sík, hanem a realitás jegyében gömb alapú golyóbis perspektíva is. Kisebb framerate probléma megfigyelhető – valószínűleg a részletesség és a sok kezelendő adat a ludas –, de mivel lassú, nyugodt és reflexekre egyáltalán nem hagyatkozik a játékmenet, ez nem okoz különösebb problémát az esztétikai csorbát leszámítva. A zenei aláfestés szintén ugyanezen ismérvekkel bír, kissé bolondos, kissé idegesítő, eléggé vidám melódiák: pontosan olyanok, mint amit már megismertünk és elvárunk.

MARTIN BELESZÓL!

Korábban, már a Half-Life online móduszának frenetikus sikere után sejtetni lehetett azt, ami manapság, a World of Warcraft minden elvárást és előrejelzést messze-messze felülmúló elterjedése közepette nyilvánvalóvá vált: az emberek a játékokban is a „való világot”, azaz egymást, a többi embert, a többiek társaságát keresik. Mindegy, hogy különböző skinek harcolnak fragekért, Taurenek vagy Gnómok küzdenek sárkányokkal, esetleg nagyfejű figurák gyümölcsöket cserélgetnek. Lényeg az ember. Szeretem ezt a játékot. Nagyon!

VERDIKT

Talán pont ez az online-központúság róható fel az Animal Crossing DS inkarnációjának legnagyobb hibájaként: handheld platform révén az elsődleges szempont a mobilitás és az egyénre fókuszáló szingli módozat tökéletesítése, ám tény ami tény, az AC már Gamecube-on sem volt az élmények netovábbja hosszútávon, ilyen formában, ilyen áron pedig pláne nem az. Sajnos a netkapcsolattal nem rendelkező gamereken csak az ingyenes hotspotok segíthetnek, ám a hazai állapotokat látva ez csak szerencsés esetben nyújthat megoldást. A Wild World a „kiváltságosak” számára egy maradandó és hosszan tartó élmény, az értékelő dobozban lévő számra úgyhogy nyugodtan dobjanak rá legalább fél pontot – a többiek döntsenek belátásuk szerint.

(A tesztpéldányért köszönet Kenny-nek!)

Wilson

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–4 Játékos, wifi-n támogatás, online

✔ kiváló közösségépítő
× hosszútávon csak online módban élvezetes

8.5 pont

*„A szilveszteri buli mindig sz*rul sikerül. A sok hülye túlparázza a dolgot, erőszakosan bulizni akar, mert ilyenkor muszáj, mert ilyenkor kötelező, aztán úgysem jön össze. Engem például nem is izgat a Szilveszter."*

Úr isten! Annyiszor hallottam már ezt a dumát, hogy ha annyi húszezresem lenne, 2008-ig nem kéne Konzolt (fő)szerkesztenem, Hawaii-on fetrenghetnék a hófehér homokban, miközben banánnal és norvég füstölt lazaccal dobálnám a hétcsillagos pálmakunyhó terasza alatt nekem szaltózgató delfineket.

Persze, aki ezt hangzatos, de nevetségesen demagógiát harsogja, azt is elkapja a gépszíj minden egyes 31-én, már úgy este 7 körül, és vagy előítéleteit félretéve erőszakos buli szervezésbe, vagy buli keresésbe kezd – az összes haver végighívása: *tudsz valamit?* –, esetleg megmakacsolva magát otthon marad, aztán másnap veri a fejét a falba, hogy csak el kellett volna menni valahova, ha mást nem ki az utcára, pezsgősüvegeket robbantgatni petárdákkal, vagy szerelmet vallani az első szembe jövő magányos járókelőnek...

Én igyekszem nem túlkomplikálni a buli kérdést. Idén (ami tavaly ugyebár :) például úgy adódott, hogy egy kedves barátom magára vállalta egy szűk körű összeröffenés megrendezését. Úgy tűnt, leszünk öten-haton, egy jó vacsora öregesen, büfizgetés, óvatos szeszezés, TV-nézés, dumálgatás, egykor fekvés. Lesz ami lesz alapon a hónom alá csaptam azt az üveg tequilát, amit egy kedves olvasó-haver, Szalka Zoli hajított be az irodámba még Karácsony előtt (isten vagy Zolika!), a zsebembe tömtem egy citromot (sót nem vittem, bíztam benne, hogy az lesz a barlangban), aztán fél órával a kilenc órára megbeszélt kezdés előtt beállítottam, mondván unatkoztam otthon, hát itt vagyok, bulizzunk bazzeg.

Lányos zavaromban azonnal felbontottam a mexikói italt, bevertünk belőle hármat a házigazdával (gyors egymásutánban), áldottuk a feltalálóját, aztán jobb dolgunk nem lévén még kettőt, miközben a haver barátnője jófajta baconbe göngyölt májakat pirítgatott a grillen. A tévé valamelyik MTV csatorna „Top 100 dal a '80-as évekből" adását nyomatta, és a hat (közben lement még egy, észre sem vettem, a pitsába) ital hatására valahogy ráeréztünk Madonna „Like a Virgin"-jére, amit heves tviszteléssel ünnepeltünk meg. Peregtek a drága jó szintipop örökzöldek, beállított egy haver, aztán még egy, pár csaj, végre megalakultak a párok a rokizáshoz, jött két újabb tequila, megérkeztek még ketten, egy üveg pezsgő, társastánc-verseny kezdődött, és végül arra lettem figyelmes, hogy valaki azt kiabálja: „Gyerekeeeek, mindjárt éjfél!". Ekkor újabb pezsgők pukkantak, mindenki vadul nyalábolt mindenkit, majd a házigazda „Pusztuljanak a szomszédok!" felkiáltással olyat odatett az erősítőnek, hogy az a haverom, akit 12 éve nem láttunk táncolni, felpattant a fotelből, és úgy megpörgetett két kisasszonyt, hogy a meglepetéstől azonnal elfogyott egy 7 decis jéger...

Reggel 8 felé erősen dülöngélve, de a rókázást szerencsésen megúszva, maximálisan boldogan, egy párját ritkítóan bitang bulival a tarsolyomban, 2005-öt tökéletesen lezárva ballagtam hazafelé, és azon gondolkodtam, megkérdezem az 576 Online látogatóit – azokat a srácokat, akik egész évben velünk, a konzolokkal, és a játékokkal voltak: nekik mit jelentett ez a 2005-ös esztendő? Martin

Mentos: Köszönöm, hogy önöket választhattam. :)

GYUFo: Azt írta a Martin közel egy éve, hogy a 2005 jó / izgalmas (nem tudom pontosan milyen szavakkal fogalmazott) év lesz nekünk játékosoknak. Ha megjelenik 2006-ban a PS3 meg a Revo, na szerintem akkor a 2006 lesz az – meg félelmetes. :o Csak kár, hogy nem lesz pénzem akkor még PS3-ra. :S

theSickness: Nyomtam a Resident Evil 4-et, ami egyszerűen letaglózott minden szempontból. Kicsit megkésve, de belekezdtem a Metal Gear Solid 3-ba, ami számomra a valaha létezett legkomplexebb és legmegkapóbb játéktörténet; mind lelkileg, mind agyilag sokat adott. Aztán ott a Tekken 5, rengeteg bunyóval eltöltött este a barátokkal. A Halo 2-es új multipályák baromi sokat pörögtek a masináinkban. A Shadow of the Colossus egy szívbemarkolóan gyönyörű mese. A Half-Life 2 baromi hangulatos és FPS soha nem látott ötletekkel. A Metroid Prime: Echoes hozta szokásos minőséget, ami nagy szó! A Katamari Damacy-n nagyon jókat nevettünk, de persze abbahagyni nem tudtuk. A Dragon Quest VIII Toriyama „grafikájával" és humorával, valamint csodaszép zenéivel belopta magát a szívembe. No, meg ott van a Burnout Revenge, amivel csoportokban visítva, röhögve, egymást ugratva nyomtunk megannyi versenyt. Van DS-em, amin baromi jó cuccokat sikerült játszanom: Castlevania, Advance Wars, Another Code, Mario 64, Lost in Blue, WarioWare, Nintendogs, Metroid Pinball, MarioKart. Persze biztos van, ami kimaradt, de hát ez már csak egy ilyen év lett. :) Soha rosszabbat!

Kenchi2: 2005... Nagyon jó év volt! Tulajdonosa lettem egy PSP-nek közel premierkor. Álmatlan éjszakák a PS3 beharangozása óta... (Tuti hozok egyet Japánból) Bekerültem a konzolvilág legmélyebb rejtelmeibe... (Köszi Csabi) A GameStore (Cheapboy) része lettem... (Új melóhely) Végre személyesen is találkozhattam olyan emberekkel mint Drag, Ghz, Wilson, és a „legendás" Martin (vele ráadásul a saját irodájában (576), miközben épp a WOW rejtelmeibe ásta el magát), és még sorolhatnám kivel, mikor, hol találkoztam... örülök, hogy eljött ez az idő is... Ja és első sor KoRn koncerten, szigeten... És persze a következő év(ek)ben is megmarad a hatalmas X utálatom :D

Köszönök minden mindenkinek, és a legtöbbet barátnőmnek, Doggy-nak köszönöm, hogy velem volt végig e sikerek elérésében, s támogatott mindenben. SZERETLEK DOGGY!

antaru: 2005. Nálam.

Kitartás.

Sikerült betartanom a fogadalmamat és World of Warcraft nélkül éltem amúgy is hajszolt életemet, így legalább volt időm zuhanyozni és borotválkozni. :)

Szabadság

A Dragon Quest VIII visszaadta mindazt a szabadságot, stresszmentes szabadságérzést, ami a PS2-es Final Fantasyk-ból kiveszett, pótolta azt a hiányt, ami az utóbbi Square játékokat középszintűre degradálta.

Szerelem.

Eva a Metal Gear 3-ban és a halott kedves a Shadow of the Colossus-ban. Ezekkel a lányokkal nősülés után sem kell szakítanom majd. :) Felejthetetlen örök emlék mindkettő.

Addikció

A Front Mission és Ace Combat sorozatok jól megszokott, magas minőségi faktorukkal elit szórakozást nyújtva, örökre magukhoz láncoltak.

Csalódás

A Final Fantasy Advent Children hatalmas csalódás volt. Olyan mint egy felturbózott szöszi a péntek esti diszkóban. Egyszer meg**gja az ember, de másnap már nem akarja hallgatni az ostoba kis száját. Felejtős menet volt, Square.

Önfeledtség

Az NDS és a Yoshi Touch & Go! Visszahozta mindazt, amit utoljára a 8 és 16 bites korszakban éreztem: az önfeledtséget és örömöt a játékba. Fel is pakoltam a laptopomra pár ugyanilyen élményt okozó régi csoda emuját: Pang, Super Bomberman és a többiek.

Barátok

Csak kiderült, hogy van még élet a fórumidiótákon kívül is, és nem én vagyok az utolsó ember a földön, aki képregényt olvas, pankrációt néz és sci-fit, horrort fogyaszt nagy dózisokban, illetve a Street Figtert tartja még mindig a legjobb verekedős játéknak, és az Outrunt, Ridge 4-et a legjobb autósnak.

Respect 4 the Konzolscene, the consoleTURMIX, Orson Scott Card, Ultimate X-MEN, Eddie Guerrero (R.I.P) & 576 online team!

Kenny: Nekem ez az év baromi jó RPG felhozatallal kezdődött! Kezdtem a Star Ocean: Till The End of Time-mal, folytattam a nagyszerű (generáció kedvenc) Tales of Symphonia-val, és utójára, de nem utolsó sorban, a játékmenetben újat mutató Baten Kaitos-szal. Márciusban akut infartus: Resident Evil 4, Gran Turismo 4, Metal Gear Solid 3 (az útibbi röstellem, de ez idáig nem nagyon tetszett, és nem is nagyon erőltetem, de tegnap hála a szabimnak nekiültem, és az egyik kedvencemmé vált). Milyen szép emlékeket hagytak bennem... Aztán jött az április és a DS vásárlása. Kezdésnek a Wario+Mario 64+Project Rub combo. Mosoly az arcon, igen, végre sikerült valami újat, valami igazán szórakoztatót kitalálni, és ez pont a kedvenc cégem részéről. Nem gondoltam volna régen, hogy valaha lesz kézi konzolom. GBA sem kellett, elvégre néhány kivétellel, a legtöbb játék SNES-es port volt, nekem nem érte meg a dupla pénzkidobást. Ezt kipróbálva hamar beleszerettem, és nem bántam meg. Azóta megismertem és megszereztem, olyan nagy neveket rá, mint a Castlevania Dawn of Sorrow (atyaúristen), Mario Kart DS, Nintendogs (nekem annyira nem jött be), és a mostani kedvencem, az Animal Crossing: Wild World. Ezen kívül, hála Norby-nak, az Advance Wars: Dual Strike-kal is játszottam egy keveset múltiban, annak ellenére, hogy porig alázott minket, Draggal és Wilsonnal egyetemben, igazán kellemes progiként emlékeztem vissza rá. Aztán június, kellemes ajkai konzoltali, ahol nagyszerű emberekkel találkoztam. Mentek a játékok, agyvérzésig :D Még hajnali 6- kor is nyomattuk a Golden Axe Duelt Masamune barátommal. Isteni volt, köszönet a szervezőknek (Jess és Okami)! Szeptember, PSP premier, megismerkedés a Sony kézi konzoljával. (Két haverom is vett) A gép überszexi, brutális külső, nagyszerű belbecs, ami a technikai részt illeti, meseszép, mondhatni bámulatos kép, UMD film lejátszásakor. Nem mondom, kicsit irigykedtem ;) Sajna a játékok terén már nem muzsikállt ilyen fényesen. Egy játék, ami igazán el tudott varázsolni, az a Ridge Racers volt, a többi csak az eredetinél gyengébb port volt, hosszú töltési idővel. Majd jövőre meglátjuk, remélem beigazolódok Liquid jóslata! Krisznek hála, év vége, 2 hetente konzolbulikkal telt el, ahol főleg a bunyós cumók voltak előtérben (SoulCalibur III, Tekken5, Dead or Alive Ultimate, Capcom Vs. SNK 2, Super Smash Melee), de azért aki egy kis Halo multira vágyott, az sem fanyaloghatott. Szuperek voltak ezek a találkozók is, és igazán nagyszerű embereket ismertem meg, köztük pár 576-os újságírót is. Köszönjük Krisz! (A nálad megismert Outrun 2-be még mindig szerelmes vagyok.)

Év vége X360 premier, haveroknak hála, ezt is bevizsgálhattam közelebbről. A gépre ugyanolyan felsőfokú jelzőket tudok aggatni, mint a PSP- re (brutál külső, nagyszerű irányító, meseszép grafika), de itt a szoftverkínálat még annál is botrányosabb sajna. Jó év volt, jó visszaemlékezni rá!

granturismo: Köszönöm az 576 stábjának az idei munkáját, fáradozását. Valóban sok minden történt ebben az évben. A sok jó játékok, a havonta megjelenő 576 Konzol, az 576 Online mind-mind színesebbé tették a napjaimat! Én személy szerint szinte minden reggel az 576 Online-on kezdtem a napom, a konzolhírek voltak az elsők. Eleinte csak a munkahelyemen tudtam netezni, de később már itthon is lett ADSL és így gyakrabban tudok idelátogatni! Ami az új designt illeti: nagyon jó lett! Modernebb, átláthatóbb, összetettebb, tartalmasabb!



csevegő

stimpy: A tavalyi év kissé gyatra felhozatala után végre ez az év, azt gondolom nekem jól zárult. Hitet tettem egy új vallás mellet. Egyik játék úgy megkapott, hogy kénytelen voltam korábbi nézeteimet felrúgva beállni a sorba és megrögzött rajongójává válni szériájának. Kitaláljátok melyikről van szó? Természetesen az MGS3-ról. Ha csak ez az egy játék lenne, már azt mondom megérte. A tavasz vegyes volt. A Cold Fearrel, Tekken 5-el,God of Warral jót szórakoztam, de nagyot csalódtam a Doom 3-ban és némileg a Splinter 3-ban is, holott ezeket nagyon vártam. Szintén csalódás volt a Resi 4, meg a Far Cry is, viszont a Half-Life 2-n csak ámulok bámulok, szintén nagy kedvenc lett. Gran Tourismo 4-re nem tudtam beruházni, így ez sajna kimaradt az életemből. Viszont kaptam (mint egy arculcsapásul) valamit, amire azt hittem, nem lehetséges. Innovációt a köbön. Valami igazán újat, forradalmit. A neve: Fahrenheit! Kaptam még esztelen száguldást is a Burnout Revenge személyében. És beköszönt az ablakon a borzalom is, videojáték formájában, melynek 13 éves korom óta rabja vagyok. Howard Phillips Lovecraft novellái megelevenedtek és a tévém képernyőjén feltűnt ez a felirat: Call of Chtulhu: Dark Corners of the Earth! És mint egy koronaként, minden idők egyik legfantasztikusabb játékának felújítását is kezembe vehettem. Annak a játéknak, mely nem kevés álmat-

lan éjszakát, idegbetegséget, és egy törött kontrollert ajándékozott már nekem. Most annak az egyik inkarnációja próbálja meg ugyanezt elérni. Nem kevés sikerrel. Neve: Ninja gaiden Black! Azt hiszem elégedett vagyok.

DANTE: Igazán emlékezetes és tartalmas év volt ez a 2005-ös esztendő. Tavasszal Dante és a pokolfajzatok harmadjára csaptak össze, azután kémkedhettünk az MGS3-ban és csodálhattuk Kojima mester zsenialitását és a fantasztikus story-t, azután fölbőgtek a motorok a GT4-ben (és még ma is bőgnek), és megkezdtük a végeláthatatlan körök lefutását és az autók izmosítását. Azután Jin és a Mishima Zaibatsu rúgta be az ajtót és vágott mindenkit a falnak, a Tekken 5. részében ami az eddigi legtökéletesebb és legélvezetesebb fejezet lett a sorozatban (a 3. rész után :-), és jött a házon belüli konkurencia is a Soul Calibur 3. felvonása, a pengék ismét egymásnak feszültek...

...mi volt még idén...

...ja igen rallyzhattunk a legújabb WRC-ben, újból egy gengsztert alakíthattunk a PSP-s GTA: LSC-ben, zúzhattunk a Burnout legújabb részében (the real crashing simulator :-). Volt Resi 4 is, bár ez nekem csalódás a régebbi részekhez képest.

Ancient: Nekem ez az év a nagy költségek jegyében telt el. Az elmúlt fél évben annyit költöttem konzolokra és eredeti játékokra mint eddigi játékos pályafutásom során összesen.(15 év) Azért ez nem semmi. De nem azért mondom mintha bánnám, sőt kifejezetten boldog vagyok, hogy így összejött minden ezen a téren. És januártól újra lesz időm játszani!

Link: Emlékezetes év volt játékszempontból 2005. A legmeghatározóbb játék, amivel játszottam, a World of Warcraft volt, azzal játszottam a legtöbbet. Korábban vallottam, hogy a PC-s játékpiac igen hanyatlik, és a WoW volt az egyetlen ok, ami miatt fejlesztettem a PC-met a 2001-es színvonalról :). Mint sokan tudják, nekem ithon csak Nintendo gépeim vannak, úgyhogy bár szívesen játszottam volna MGS3-mal. Suikoden 4-gyel, ezek kimaradtak. Ami volt: Zelda, minden mennyiségben. Elhatároztam még 2004-ben, hogy az összes részt 100%-ra végig viszem, és eben igen sokat haladtam eben az évben! A WoW után a kedvenc játékom a Zelda: Minish cap volt. Na meg persze ebben az évben jött ki a (szerintem) minden idők legjobb handheld konzolja, a DS. Nosztalgia, új kihívás és könnyed szórakozás a Mario Kart 64-gyel, újszerű móka, játék és rengeteg kellemesen eltöltött idő a Wario Ware-rel, rövid, ám gyönyörű és forradalmi kalandok az Another Code-dal, és az év végén teljes megelégedés a Mario kart eddigi legjobb részével.

MRenton: Hát ez az év is eltelt...2005 legemlékezetesebb konzolos emléke: Hammarfall koncert után hazafelé tartunk legjobb barátommal és miközben a szokásos gyalogtúránkat nyomjuk az oktogon felé megkérdezte haverom:

-Szereted te még a volt barátnődet?

Mondom szeretem, igaz egy hete kidobott egy másik faszi miatt, de nem tudom elfelejteni.

-Hát akkor nosza, ennél jobb alkalmat nem találhatsz, hogy ezt megmond neki.

-Ajj, bazzeg, de részeg vagyok, nem akarom lejáratni magam.

-Akkor menj el hozzá, addigra talán kijózanodsz

-Hajnali egy lenne mire kiérnék! Hülye vagy? Biztos beengedne....

-Hát jó, te tudod....

Telefon elő, hívom exem anyját... Dóri drágám, nagy baj lenne, ha kimennék ma hozzátok? Nem dehogy, gyere nyugodtan, tudod hogy bármikor szívesen látunk. Jó, terep biztosítva, már csak az illetékest kell megkérdezni.... Te, szívem, szeretnék találkozni veled, azt hiszem beszélnünk kéne, nagy gáz lenne, ha ma nálatok aludnék? Ásítás, látom felkeltettem. Ööö... grrrr.... ahogy érzed.

Jó, elindultam, fél 1-re értem ki, anyja beengedett, mondja Borcsa már alszik, de menjek fel nyugodtan. Szobába be, odahajolok az ágyához, halkan a fülébe súgom, hogy szija kicsim. Felébred, arcomat gyengéden megsimogat, mosolyog, szemet megtöröl, visszaalszik. Befekszem mellé, átölelem, érzékien hozzám bújik, látom, hogy még figyel... gondoltam most valami megható és meginditót kéne mondanom... és akkor elmeséltem milyen volt játszani a Shadow of the Colossus-szal.

Ryo: Vége a 2005-ös évnek... Most is azon gondolkodtam, hogy mi minden történt az emberrel egy év alatt. Talán azt lehet mondani, hogy a 2005-ös év volt számomra a legmozgalmasabb... Kitárult előttem a pokol kapuja, de szerencsémre nem léptem be rajta, végigjátszottam a Metal Gear Sild 3-t, ami a mai napig nagy hatással van rám, és segített másként felfogni az életet. Tudom ez csak egy játék, de valamiért mégsem az, mert szerintem ebbe egy ember lelke van benne, aki több évig foglalkozik egy játékkal és nem azt az üzletpolitikát folytatja, mint az EA. Nyár volt számomra a legszebb és legnagyobb csalódásom évszaka, amikor elvesztettem minden hitemet a női nemben, és még a mai napig kétségek gyötörnek... Otthagytam mindent, és fölköltöztem Pestre, ahol nagyon sok emberrel találkoztam, és több barátságot is kötöttem... Az év zárása talán a legrosszabbul sikerült mind közül, de hát a 2005-ös évről beszélünk Ryo életében, ami talán a legrosszabb év volt. Nem biztos nagyon van, de ez az esztendő volt a legtanulságosabb mind közül...

Egy nap mi megváltoztatta az életemet nem más. mint dec 31, ami számomra a pokol napja nevet kapta...

Lehet túlragozom a saját fájdalmamat, de ez kellett ahhoz, hogy egy valami eszembe jusson: AZ 576KONZOL MINDIG VELEM VOLT! Ha boldog voltam, ha fájdalmaim... Köszönöm FIÚK. :)

Disc: Az év eleje: izgalmakkal vártam a GT4-et, MGS3-at.

Tavasz: Az E3 után szinte minden nap a híreket lestem, vagy az újságban, vagy az interneten. (Persze már csak a nextgen terén.)

Nyár: még mindig GT4 és MGS3.

Ősz: folyamatos csalódás, TGS, majdnem ugyanaz, mint az E3 (semmi sem biztos). RE4 játékmenet (bár tudtam már régen, de mégis).

Tél: regisztráltam az 576 honlapján, PS2-höz megrendelem az NA-t.

Összegezve: az év elején megjelent két játékkal (számomra) lezárult a PS2 időszak. Az online lehetőséggel új barátokat és „ellenségeket" szereztem. (Most ez táplálja a játékos fanatizmusomat.) Felkészültem a nextgen eljövetelére (leginkább anyagilag kellett!)

A Konzol? Szerettem, szeretem, szeretni fogom.

DarkVenom: Ha a konzolozás és az én viszonyom egy párkapcsolat lenne, akkor a 2005-ös év lenne az amolyan „hullámvölgy".

Mint minden év elején, most is átlapoztam az összes konzolt, a hírekből szépen kigyűjtöttem, idén valószínűleg melyik játékok fognak érdekelni, melyekkel fogok játszani. Tűkön ülve vártam a MGS3-at,amit,amikor megjelent, egyből meg is vettem magamnak áprilisban. Ekkor jött az első nagy csalódás: nekem nem azt nyújtotta a játék, amit szerettem volna... lehet, hogy hülyeség, de szerintem itt fordult át végleg a MGS játékból filmbe, mely mint utóbbi nagyon élvezhető, előbbinek azonban – ismét csak szvsz – korántsem annyira, mint az előzményei. Ezt most nem is taglalom, nem ez a lényeg. :)

Szóval game-elés. Nem értettem: velem van a baj, hogy e mindenki számára Messiás program számomra nem tud élvezetet nyújtani? Kiégtem? Sebaj, ezt még megemésztettem, és jött a Getaway: Black Monday... ami szintén csalódás volt. Lebutított nullahangulatú akcióprogram, az első epizódhoz abszolút nem méltó folytatás... ekkor kattant be bennem az, hogy lehet, már nem kéne gamelni...

Hosszú (2-3 hónap) után jött egyszerre a Splinter Cell: Chaos Theory és a Devil May Cry 3. A CT az első SC, amit csak egyszer tudtam végigjátszani. Eltűnt a kihívás, a szabályoknak való megfelelés, ami eddig a sorozat lényege volt, ami adta a lényegi kihívást. Rossz történet, buta az egész. Nem, nem, nem. Elővettem a DMC3-at: végre valami pozitív csalódás! Remek játékélmény, végre KIHÍVÁS, egy játék, amit nem lehet két délután alatt legyűrni. Eddig DMC-szűz voltam mondjuk, lehet, emiatt az év játéka nálam ez az epizód.

És ekkor elkeseredtem... körülnéztem a piacon, és NEM találtam egy olyan játékot sem, ami érdekelne. Életemben először volt olyan, hogy ha bementem egy játéküzletbe, nem tudtam egy olyan progit se találni, ami érdekelne. Inkább elővettem a FFV-t, és azt toltam végig, míg mindenki a GT4-re meg mit tudom én még mire verte magát a földhöz. És sokkal jobban szórakoztam.

Ősz: végignézegetve a Konzolokat, mindenhol csilli-villi játékok sokasága, „2005 a PS2 éve!" feliratok. Már megbocsássatok, de én azt mondtam: a lóf*szt. Lélektelen volt nekem az egész, nem tudtam rajongani. RE4? Gyorsan végigjátszható akciólövölde, megaszjúúúper grafikával? Neeem, nem kell. The Suffering 2,amit rettentően vártam? Ugyanaz, mint az első. Mellesleg: miért úgy akarják egy játék szavatosságát növelni, hogy csak a 20. végigjátszásra kapsz meg mindent? Van 10 nehézségi fok, 76 befejezés? Miért nem lehet EGY NAGY MONUMENTÁLIS, HOSSZÚ game-t megalkotni?

...és ekkor jött a szilveszter: pár haverral amolyan „kanbuli" egy lakásban. Ittunk, ettünk, megvoltunk, amikor az egyik szobából a pár srác ordítozására, „püfölésekre" lettem figyelmes. Odamentem, és mit látok? Egy Xboxot. Éppen a Def Jamet tolták. Megirigyeltem őket, hogy ők még ilyen lelkesedéssel tudnak játszani. Ekkor odaadták a joyt nekem és az egyik haveromnak. Beraktuk a DOA: Ultimate-t. És én, aki világéletében PlayStation-párti voltam, én, aki fújolta a Microsoftot, istenien szórakoztam! Előtört a bujdosó gamer, játszott, ütött, beleélte magát a játékba, full jó volt! 10 karakter volt összesen? Ki nem sz*rja le? Hogy az Xbox nem konzol? Hát hogy a francba ne lenne az, amikor nagyobb játékélményt nyújtott, mint a Sony gépe 2005-ben? Azoknak, akik szerint az Xbox nem IGAZI KONZOL, csak annyit üzenek: hülyék vagytok. Egy élménytől fosztják meg magatokat. Igen, VAN létjogosultsága. Nem a márkáját, meg a hardware összetevőit kell nézni, hanem a JÁTÉKÉLMÉNYT, amit nyújt. NO CONSOLE WAR! Béke minden cégnek.

Domebacsi2.0: 2005-s év röviden: (Ehhh)

Hát (akkor is így kezdem a mondatot), nekem '98-ban, amikor szentendrei kb. 12 éves parasztgyerek voltam az MGS1 volt az életem (se barátok, se semmi max. iskolában) – elősztori vége. PS2-t, már 2001-ben úgy volt, hogy veszek az MGS2 miatt, de Martin tesztjét elolvastam, és rájöttem hogy nem azt kaptam amit igazán vártam, így a PS láz elévült, nem érdekelt többet... Egészen addig a pontig amikor egy kedves haverom Lengyelországból nyár elején hozott egy PS2-t, mondanom sem kell MGS3-al, Martin tesztjén felbuzdulván rögtön amint hazaérkezett valósággal eltulajdonítottam a gépet & játékot egy teljes éjszakára. Asszem 0 órakor kezdtem neki a játéknak, az átvezetőket lépten-nyomban követtem Savage remek írása szerint, hogy igazán képbe legyek a sztorit illetően körülbelül reggel 10-kor befejeztem a játékot, én meg csak meredten bevérzett szemekkel bámultam a befejező képsorokat, ahol néhány könnycsepp (!) is eleredt. Nos ez az éjszaka hozta meg azt a változást, hogy ezt mondtam „nekem újra kell EZ". Mondanom sem kell, hogy amilyen gyorsan csak lehet kikunyerbáltam a lovét, és vettem egy PS2-t MGS3-al, azóta már 8x-ra tolom végig a játékot mellékesen megjegyzem. Persze sorban jöttek a sikercímek is God of War – ami szintén baromi nagy mániát okozott nekem, Devil May Cry 3 – itt ismertem meg először Dante iszonyat kúl személyiségét, Tekken 5 – valóságos csoda volt a Tekken 3 után ilyen grafikában pompázni kedvenc verekedős játékom, Resident Evil 4 – új idők, új Resi szerintem nagyon baba lett, simán év játéka esélyes cím (inkább játék), Burnout Revenge – amiben megízlelhettem a száguldás IGAZI ízét, és még sorolhatnám ezeket a címeket.

Tehát mit jelentett nekem ez a 2005-ös év?! Egy reményt! Egy remény arra, hogy újra behódoljak kedvenc konzolomnak, és téli (nyári esti) napjaimat a TV előteszegve töltsem. Mellesleg szerintem eddig 2005-ben jöttek ki a valaha kijött legigényesebb, legkirályabb játékok túlzás nélkül, elég ha megemlítem az idén még sajnos nem kapható Shadow of the Colossus-t is. 2005 egy remek év volt.

Masa: 2005 Masa szemszögéből. Szilveszter éjszaka, drága „anyósommal", akin szívesen bemutatnék egy Animality-t amiért ilyen helyre hozott meg csak úgy! :D Hyper sznobok mindenfele... itt még a 100%-os rejtettség se segit elbújni.... nem baj marad a „lakosztály", amiben kedvesemmel csak úgy élünk túl ezt a „MGS: dobjuk be anyut a liftaknába Eatert", hogy Def Jam Vendettáztunk, meg MGS2-ztünk... meg játszottuk Martin kedvenc „játékát", ahol Ő már nem is tudom hányadik levelen tart :D

A Szilveszteri Lidércnyomás után jött a suli nevezetű pokol a sok programozott zámbóval... Itt már csak az MGS3 nevezetű csoda segített túlélni... az MGS 3 jött, látott, győzött... Ezt is barátnőmmel „nyomtam" végig :D A végén szegény meghatódott Boss halálán én pedig gyorsan „megvigasztaltam". :) Izgatottan vártuk az Advent Childrent, ami nagy szívügyünk Jesse-vel, mert nekünk az FFVII a favorit... persze ő már szanaszét spoilerezte magát, de a fanok már csak ilyenek, persze néha már annyit spoilereztt nekem, hogy be kellet „tömnöm" a száját! :P DMC 3: Ég és Föld a nippon és az europid változat... a Nippon durva könnyű még Legendary-n is, az europid version pedig már normálon szétszívat... konklúzió: a Capcom utálja Európát. :) Következő csoda a GT4, ami tényleg csilli-villi, meg minden, de nekem annyira nem jött be... valahogy nem akartam negyedjére is kerülni a License-eket!

Konzol, mégpedig a hordozható fajtából, az a PSP volt... NDS, meg dupla képernyő, meg anyja-kinja ide vagy oda, nekem az nem jött be, ráadásul rém ronda szegény... míg ott a PSP a túloldalon, aki egy igazi kis nimfomán szop... khm... tehát egy szexsi kis dögöcske! Megvettem... és nem bántam meg, persze 1 Gigás kártya nélkül nem nagyon álmodhattam volna az egyéb szolgáltatásokról, de miután azt is vettem bele... megnyílt nekem! :) Ohóóóóó ADVENT CHILDREN :D Itt a csoda... na szépen átkonvertál Mpeg4-be és repülésön to péeszpé! Lepetézek vazze :) Ez valami isten... ez már a fjúcsör vazzeg :D nagyon elégedett Masachan... és szép is mert megmondták a hangok :)

A 2005-ben levő bulizást az 576 „Conan"-jának köszönhetem, aki mostanában inkább Bud Spencerre hasonlít, a hasa meg Krisztián Bél-re! :) Nagyon jó kis partik voltak, a sok Halo vazze már a könyökömön jön ki :D

Meg a Singstar protagonistájával való csatározások, Okami ugye? :D „Téjkon míííííííí" :D Soul Calibur 3-ban is csak Oldern volt ellenfelem :) SC3-al egyébként nagyon elégedett voltam, töccöt nyahh :)

Említésre méltó dolog még a találkozásom azzal az emberrel, akinek hatalmas respect munkájáért és azért, hogy még mindig velünk van. Nagy álmom teljesült azzal, hogy végre láthattam, megérinthettem :D és beszélhettem vele... több mint 10 éve rajongok a lapért... és mindig is kíváncsi voltam arra az emberre, aki mögötte áll! Ja és karácsonyi ajándékként olyan dolgokkal döbött meg, hogy majdnem sírtam :D Köszönöm Martin.

FILM / DVD

Elveszett jelentés /Lost In Translation/

Műfaj: kortárs romkom(édia)
Rendező: Sofia Coppola
Szereplők: Bill Murray, Scarlett Johansson, Giovanni Ribisi, Anna Faris
DVD: 5.1-es magyar, angol hang
Extrák: werk, kimaradt jelenetek, interjúk, előzetesek

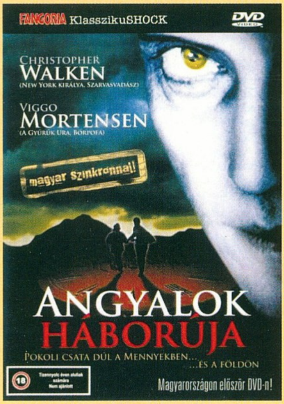


Mindenki érezte már magát magányosan, tanácstalanul egy új munkahelyen (suliban), esetleg másik városban / országban. Sofia Coppola melankorománcának Tokióban ragadt szereplőiről ez bizton állítható. Bob a lecsúszott filmsztár (Bill Murray, ki más?) éppen kilóra adja el magát egy bugyuta szlogenű (For relaxing times, make it Suntory time) Whiskey reklámhoz, Charlotte (Scarlett Johansson) pedig munkamániás férje miatt érkezett a városba. A két idegenben néhány, a bárban megejtett késő esti (kora reggeli) beszélgetés hatására gyorsan kialakul a kölcsönös szimpátia, így a hotelszobában való szeparált unatkozás csábító lehetőségét elvetve, együtt vészelik át azt a néhány napot, amit Bobnak a reklám miatt Tokióban kell töltenie.

Nem megfelelő ember kezében ebből akár egy ódivatú, ragacsos Meg Ryan film is készülhetett volna, szerencsénkre a fesztiválsikerekkel szegélyezett Öngyilkos szüzek ifjú rendezőnője remek arányérzékről tanúbizonyságot téve az olcsó melodráma helyett finom humorral és sok szeretettel ábrázolja menthetetlenül szimpatikus figuráinak botladozását szerelmen innen, barátságon túl. És micsoda figurák ezek! Bill Murray mozdulataiból sugárzik a fáradtsággal vegyes önutálat, a forgatás és a debil tévéshow minden megalázó perce ott van egyetlen szempillantásában. Aztán Scarlett Johansson... Ez a csaj olyan elképesztő módon fotogén, hogy legapróbb, a történet szempontjából teljességgel lényegtelen mozdulatai is különös jelentőséggel bírnak. Amikor pedig az Air zenéjére sétál a parkban, az maga a nagybetűs FILMMÁGIA. Az ilyen és ehhez hasonló jelenetek teszik igazán naggyá, igazán emberivé az Elveszett jelentést és ha egyszer sikerül ráhangolódni a film által diktált középlassú tempóra könnyedén el is lehet veszni benne... örökre.

Angyalok háborúja /The Prophecy/

Műfaj: horror
Rendező: Gregory Widen
Szereplők: Elias Koteas, Virginia Madsen, Christopher Walken, Viggo Mortensen
DVD: magyar 2.0, angol 5.1
Extrák: életrajzok, előzetes, audiókommentár

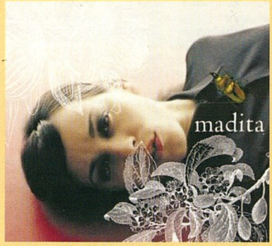


Bár a keresztény hitvilág mumusaival riogató horror igen népszerű téma, meglepően kevés igazán jó próbálkozás született a filmtörténelem legemlékezetesebb hányását tartalmazó klasszikus Ördögűzőn kívül. Sztárok tucatjai buktak már el a sátánnal vívott harcban (Keanu Reeves többször is), ezért is meglepő, hogy pont egy húzónevek és százmillás költségvetést egyaránt nélkülöző kezdő rendező tudott értékelhető eredményt felmutatni. A más filmek elemeiből ügyesen összebindzsizett sztori szerint angyalok nem csak hogy léteznek, de üres óráikban bridzselés helyett a mi tyúksz**os életünk felett háborúznak. Ez eddig tökre okés, mert nagyjából ki vannak egyenlítve az erőviszonyok, de jajj, egyszer csak ki tudja honnan (magam részéről a forgatókönyvre tippelnék) előbukkan egy szupergonosz lélek, ami rossz kezekbe kerülve egy csapásra véget vetne jól felépített fogyasztói társadalmunknak, meg úgy általában az egész emberiségnek is. Még szerencse, hogy itt van nekünk a hitehagyott papból rendőrré avanzsált Thomas Dagett (Elias Koteas), hogy jól elnáspángolja a gonoszokat és megmentse a napot.

Akármennyire is haloványnak tűnik, mozgásban mégis egész jól működik a dolog, a láthatóan – khömm – kevéssé tehetséges szereplőgárda mindenféle érzelmet nélkülöző, szenvtelen játékának (Elias Koteas személyében Steven Seagal szellemi utódját véltem felfedezni) ellenére is. Kivételt képez ez alól Christopher Walken, aki bár Gábrielként elviekben a rossz oldalon át, durva és cinikus viselkedésével mégis lényegesen szimpatikusabb, mint a hivatalos főszereplők. Tetszett továbbá, hogy a bő másfél óra alatt egyszer sem kellett szembesülnöm felesleges túlhangsúlyozott erkölcsi tanulsággal, Biblia idézettel vagy könnyező Mária-szobrok garmadájával, pedig az efféle alkotások előszeretettel élnek ilyesféle eszközökkel. A sztori egyébként a képzeletbeli függöny legördülésével még korántsem ér véget, a '95-ös eredetit 3, illetve 5 évvel később is követte egy-egy folytatás, melyek a hasonló filmek átlagtermészetével szemben, szintén egész tűrhetőre sikerültek, így csak reménykedni tudok, hogy valahol, valamikor nálunk is felbukkannak DVD-n.

ZENE

Madita – Madita (Couch Records / CLS)



„Ki a franc az a Madita?" – tettem fel magamnak némileg kevésbé cizellált formában a kérdést, amikor minap az egyik blogon összefutottam a lemez kritikájával. Mint később kiderült, a hölgy korábban dZihan & Kamien kellemesen beborulós felvételeihez adta a hangját. Minden bizonnyal gördülékenyen mehetett a közös munka, hiszen dZihan a társíróként való közreműködés mellett, ráadásként a szólóanyag teljes produceri babráját is magára vállalta. Ez rendesen meg is látszik a végeredményen, itt is van downtempo, jazz meg finom breakbeat, csak éppen a páros munkáinál némileg könnyebben befogadható formában. Madi az olyan tempós vagy egy csúnyább kifejezéssel élve grúvosabb dolgoknál van igazán elemében, mint a bárkiből spontán bugimozdulatok garmadáját előcsalogató Monotony, vagy a Spice lányok legnagyobb slágerét, szerencsére csak címében megidéző Wannabe. Egyébirtánt a Lambes, Saint Etienne-es hangzás dominál a korongon (a nyitó Ceylon mondjuk akkora Télépopmusic nyúlás, mint egy ház!), a vége felé elúsztatva némi poszt Sade-s irányba. Látszik, hogy fiatal énekesnőnk még nem döntötte el pontosan, hogy díva, avagy inkább popsztár szeretne lenni, mi azonban így is elégedetten dőlhetünk hátra a fotelben, hiszen ismét egy szép reményekre feljogosító bemutatkozást hallhattunk.

Bloc Party – Silent Alarm (Wichita / CLS)



Axel F ritmusára brekegő béka (Crazy Frog)és a gépfegyvert bugyi nedvesítő popszámokra cserélő ex-békefenntartó (James Blunt): az év leghangosabb sikerét elkönyvelő produkciói.

2005 igazi szenzációját azonban mégis négy, a mindenkori indie-szabványnak megfelelő, átlagosnál is átlagosabb srác szállította. Debütáló lemezük már a februári megjelenés előtt a lehetséges legnagyobb hisztivel volt körülvéve, mint később kiderült korántsem alaptalanul. A Silent Alarm egyszerre idézi meg az angol popzene elmúlt húsz évének legjobb pillanatait és indul el egy teljesen új irányba. Ehhez mérten a zene kicsit new wave, kicsit punk, kicsit britpop, viszont nagyon divatos és magabiztos. Debütáló lemezhez képest minden brutálisan jól szól (amikor először nyomattam végig fülessel a Banquetet, majdnem összef*stam magam), ami nem is csoda, hiszen a Rakes, illetve Maximo Park korongokért is felelős alterpop überproducer Paul Epworth csavarta tökéletesre a hangzást. A dalpark egész egyszerűen hibátlan, a suttogástól a süvöltésig nehol egy számon belül eljutó Kele Okereke pedig a legeredetibb frontember, akit az utóbbi pár évben hallottam. Ha valakinek eddig még nem jött volna le tök egyértelműen: **ez az év lemeze**. Kötelező, azaz inkább KÖTELEZŐ vétel. És ez még csak a csendes riadó volt...

Nirvana – MTV Unplugged In New York (Geffen)



A Nirvana azon bandák közé tartozik, akik mindig aktuálisak, nem csak a nagyobb ünnepek környékén titokzatos módon előbukkanó kiadatlan felvételek miatt, de mert a Nevermind (az első igazi nagykiadós korong) máig érezhető, radikális változásokat hozott a kilencvenes évek 2 Unlimited féle „zenekarokkal" súlyosbított könnyűzenei életébe. A lemezből több mint 6 millió példány fogy, a Smells Like Teen Spirit rövid úton nemzedéki himnusszá válik, aztán drogproblémák, elvonók és botrányok körforgása, a kevésbé slágerorientált In Utero megjelenésével megszakítva egészen Kurt Cobain '94 tavaszán bekövetkezett tragikus haláláig. A Geffen gyorsan kapcsol és a közepes sikerrel lezajlott MTV-s akusztikus koncert anyagát az előzetes tervekkel ellentétben CD-n is kiadja. Dől a lé. Fanyalgásra azonban semmi ok, hiszen az Unplugged egyedül a remekbeszabott Man Who Sold The World című David Bowie feldolgozás miatt is bőven megérné az árát. Úgy meg pláne, ha (mint esetünkben) 13 olyan minimum is zseniális felvétellel szerepel együtt, mint a Come As You Are vagy az All Apologies. A Nirvana szuggesztív erejét bizonyítja, hogy a védjegyszerű reszelős gitárok és a mindent vivő klipslágerek nélkül is képesek voltak összerakni egy nagyon baba szettet, főként a két nagylemez kevésbé ismert dalaira alapozva, ráadásként megfejelve az erősen kidolgozatlan Bleach-ről rehabilitált About a Girllel. Kurtnek kifejezetten jót tesz a lecsupaszított zenei környezet, hangja ha lehet még az elődöknél is fájdalmasabban, szívbemarkolóbban szól. Az MTVUIN akár egy új csapásirányt is jelenthetett volna a banda történelmében, mint tudjuk, ez már sajnos nem következhetett be. Hát érjük be ennyivel és a reszligyűjtemények megvásárlása helyett, inkább hallgassuk újra kétszázadszor a Pennyroyal Tea-t.

TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Tel.: 06-70-365-0385

PS2

Black	hívj!	február
Battlefield Modern Combat	14990	kapható!
Devil Kings	hívj!	február
Eyetoy 3 / Kamera	11990/15990	kapható!
Eyetoy Kinetic / Kamera	10990/15990	kapható!
Fifa 06	14990	kapható!
Fifa Street 2	hívj!	február
Fight Night Round 3	hívj!	február
Genji	13990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	14990	kapható!
Jak X	13990	kapható!
Mortal Kombat : Shaolin Monks	14990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	14990	kapható!
Prince of Persia Two Thrones	14990	kapható!
Pro Evolution Soccer 5	15990	kapható!
Ratchet Gladiator	13990	kapható!
Resident Evil 4	14990	kapható!
Shadow of the Colossus	hívj!	február
Soul Calibur III	15990	kapható!
Tekken 5	15990	kapható!
The Sims 2	14990	kapható!
Urban Reign	hívj!	február
WRC Rally Evolved	13990	kapható!

Gamecube

Fifa 06	14990	kapható!
Fifa 2005 Players Choice	akciós!	február
Fifa Street 2	hívj!	február
Fire Emblem	15990	kapható!
From Russia With Love (James B.)	14990	kapható!
Geist	15990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	14990	kapható!
Marvel Nemesis	14990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	14990	kapható!
NFS:Underground 2 Players C.	akciós!	február
Pokémon XD	15990	kapható!
SSX on Tour	14990	kapható!

PSP

Ape Academy	hívj!	kapható!
Burnout Legends	11990	kapható!
Coded Arms	13990	kapható!
Crash Tag Team Racing	hívj!	kapható!
Dead to Rights: Reckoning	hívj!	február
F1 Grand Prix	hívj!	kapható!
Fifa 06	11990	kapható!
Fifa Street 2	hívj!	február
Fight Night	hívj!	február
Fired Up	hívj!	kapható!
GTA Liberty City Stories	15990	kapható!
Harry Potter and the Goblet of Fire	11990	kapható!
King Kong	13990	január
Lord of the Ring: Tactics	11990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the…	11990	kapható!
Medievil	hívj!	kapható!
Need For Speed Most Wanted	11990	kapható!
Prince of Persia Two Thrones	13990	kapható!
Pro Evolution Soccer 5	13990	kapható!
Pursuit Force	13990	kapható!
Ridge Racer	13390	kapható!
SSX on Tour	11990	kapható!
The Sims	11990	január
Virtua Tennis	13990	kapható!

PS2 Platinum és akciós

Fifa 2005 Platinum	akciós!	február
Age of Empires II	6490	kapható!
Bond 007 : Everything or Nothing	7490	kapható!
Burnout 3 Platinum	akciós!	február
Call of Duty	6990	kapható!
Fifa Street Platinum	akciós!	február
Gran Turismo 3	5990	kapható!
Gran Turismo 4	11990	kapható!
Harry Potter and the Philosopher's Stone	7490	kapható!
Jak 3	5990	kapható!
Killzone	5990	kapható!
Lord of the Ring Return of the King	7490	kapható!
Lord of the Ring The Third Age	6490	kapható!
Medal of Honor Rising Sun	7490	kapható!
Need for Speed Underground	7490	kapható!
Need for Speed Underground 2 Platinum	akciós!	március
Ratchet & Clank 3	5990	kapható!
Resident Evil Outbreak	6490	kapható!
Silent Hill 3	5990	kapható!
Soul Calibur II + Final Fantasy X-2	7490	kapható!
Tekken 4	5990	kapható!
The Getaway Black Monday	5990	kapható!
Timesplitters Future Perfect Platinum	akciós!	február

XBOX

Burnout 3 Classic	akciós!	február
Fifa 06	14990	kapható!
Fifa 2005 Classic	akciós!	február
Fight Night Round 3	hívj!	február
Forza Motor Sport	16990	kapható!
From Russia With Love (James B.)	14990	kapható!
Half Life 2	12990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	14990	kapható!
Need For Speed Underground 2 Classic	akciós!	február
Oddwordl Stranger's Wrath Classic	akciós!	február
SSX on Tour	14990	kapható!
Timesplitters Future Perfect Classic	akciós!	február

XBOX 360

Fifa 06	16990	kapható!
Battlefield 2 Modern Combat	hívj!	március
Burnout Revenge	hívj!	március
Fight Night Round 3	hívj!	február
Need For Speed Most Wanted	16990	kapható!
Ridge Racer 6	hívj!	január

Double Screen és Gameboy Advance

The Sims 2	11990	kapható!
Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!
Donkey kong 3/GBA	12990	kapható!
Fifa 06	11990	kapható!
Fifa Street 2	hívj!	február
Harry Potter and Goblet of Fire	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire/GBA	11990	kapható!
Mario Kart DS	11990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the…	11990	kapható!
Need For Speed: Most W. /GBA is!	11990	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék!	11990	kapható!
Pokémon Emerald Version ÚJ!/GBA	13990	kapható!
Ridge Racer	10990	kapható!
Samurai Jack /GBA	9990	kapható!

Fenti termékeink árából -5% ÁFA kedvezményt adunk!

576 KByte

TELJES VÁLASZTÉKUNKAT ÉS ELŐRENDELÉSI AKCIÓINKAT MEGTALÁLOD WEBÁRUHÁZUNKBAN A WWW.576.HU OLDALON


CODED ARMS™